3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.95

《专题企划》

你不是一个人

细数掌机中的双胞胎

《研究中心》

英雄传说 空之轨迹 the 3rd PSP

梦幻之星 携带版 PSP

罪恶装备XX 重音核心 PLUS PSP

《攻略透解》

雷电十一人 NDS

西格玛倍音 NDS

三国志大战·天 NDS

《口袋光环DVD》

掌机王特别运动会

小编集体大曝光

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2008年9月23日前（以邮戳时间为准）将迷你手册中的“读者回函表”拆下寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第97辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO 烧录卡 2名



EZ5 PLUS 清凉版 烧录卡 2名



M3DSR 烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD 烧录卡 1名



SC-SD 震动版烧录卡 2名



北通二代直插座充 BTP-6369 1名



北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通电池组 BTP-6266 1名

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

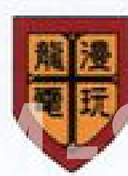
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司





龙漫电玩

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

攻略透解

Level-5倾力打造新型足球RPG

NDS 雷电十一人 完全攻略

超详尽系统介绍
图文流程攻略
通关隐藏要素披露

P85

专题企划

P47

你是一个人在战斗吗？
有些人不是，他们就是双胞胎
一起看看游戏中的双胞胎有何表现



你不是一个人

所有的刻音都已奏响，
展现西格玛创造的未来世界

攻略透解

NDS 西格玛倍音

系统详解
全S级通关剧情攻略

P70

攻略透解

系统详解+战略之章关卡攻略
带你体验历史经典战役



P62

NDS 三国志大战·天

写在前面

先讲个小故事。

我站在警察局门口，深吸一口气，抬手用枪指着自己的头，大喊：“给我一百万，否则我把这个人杀了！”

一直在想一个“人”究竟有多重要？对于饭馆老板来说，你可能只是个普通的顾客。对于统计者来说，你可能只是十几亿其中的一个基数。如果这样看的话，每个人的存在感其实都很薄弱。不过换一个角度看，你是班级、单位不可或缺的一份子，也是朋友们不能缺少的同伴，更是父母心中最重要的宝物，你是独一无二的存在。

比起在游戏里作为主角左右逢源处处受照顾，在现实里我们可能就不会这么一帆风顺了。考试？求职？都是我们面前的考验。比起游戏里的主角们，我们没有提示、攻略、金手指帮忙，但我们有自己的优势。毕竟我们的生活不是某个制作人制定好的，自己的路要靠自己走。

说了这么多，其实就是一句话：我们都是自己生活的主角，自己的选择蕴藏着无限的可能。

以上是在奥运会期间看了很多站在领奖台之外的运动员表情的感受。

盲先知

CONTENTS VOL.95

本辑责编：李飞　美术总监：吴松　封面画师：变色猪

掌机王SP目录





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

硬件 HARDWARE

屏幕大幅度进化，PSP-3000亮相莱比锡游戏展





索尼于2008年8月21日～8月24日举办的德国莱比锡游戏展上正式公布了旗下携带型主机PSP的新型号——PSP-3000型主机，这将是索尼继1000型和2000型之后推出的第三个型号的PSP主机。

相比去年9月推出的PSP-2000型主机，索尼官方表示PSP-3000型主机最主要的进化在于它的显示屏幕。据悉，PSP-3000型主机的液晶显示屏将比之前型号的PSP主机拥有更高的亮度及更优秀的色彩表现力，这样可以使游戏的画面看起来更漂亮。同时PSP-3000型主机的液晶屏幕在对比度和反应速度上相对之前型号的主机也有了很大提高（对比度约为PSP-2000的5倍，反应速度约为PSP-2000的2倍），如此一来玩家也不必再因为玩某些比较激烈的动作游戏时PSP屏幕上所出现的残像烦恼了。此外，PSP-3000主机的显示屏在抗反射方面采用了新的技术，使得用户在明亮的室外等强光环境下也可以更清晰地看到屏幕上的画面。

除了在屏幕方面的进化，PSP-3000型主机在其他细节方面也有了更完善的调整。官方表示，新型号的PSP主机将内置麦克风，玩家不需要再单独购买麦克风周边。这样的改动无疑将让PSP的Skype功能更加方便实用，而如《Talkman》等游戏也可以更加方便地游玩。影像输出方面，PSP-3000支持了更为普及的隔行扫描方式。主机外形方面，PSP-3000型主机将之前的“Home键”换成了和PS3主机一致的“PS键”，机身背面的圆形金属环也在造型上进行了改变，显得更加时尚。

据悉，PSP-3000型主机将于今年10月在亚洲、日本、欧洲、北美上市，首批主机将推出“钢琴黑”、“珍珠白”以及“神秘银”三种颜色。索尼在莱比锡游戏展上已经公布了新型号的PSP-3000主机在欧洲地区的售价，为199欧元（主机带一款游戏），日本地区目前售价则还未确定。



▲PSP-3000型（下）与PSP-2000型（上）在强光环境下屏幕的对比。

▶PSP-3000型（右）主机在外形方面也有细微的调整，使用户使用起来更加舒适。



PSP-3000详细规格	
商品名称	PSP-3000
外形尺寸（mm）	约169.4（长）×18.6（高）×71.4（宽）
重量	约189克（含电池）
CPU	PSP CPU（主频1～333MHz）
内存	64MB
显示屏	4.3英寸16:9宽屏TFT液晶屏 480×272像素 1677万色
音箱	内置立体声扩音器
主要输入/输出	无线LAN（IEEE 802.11b标准）（Wi-Fi） High Speed USB（USB2.0标准）（mini-B） Memorystick PRO DUO 视频输出 麦克风
主要端子	DC IN 5V端子 DC OUT端子 视频/耳机/麦克风端子 USB端子 记忆棒插槽
按键·开关	方向键（上下左右）、类比滑杆×1 △、○、×、□键、L、R键×1 START、SELECT、PS键×1 POWER/HOLD开关×1 无线LAN（ON/OFF）开关×1 显示、声音、音量+/-键×1
电源	专用充电锂电池 外部AC适配器 USB充电
光驱	专用UMD光驱
对应媒体	PSP Game UMD Video
登录控制	区域代码 视听年龄限制
无线通信机能	网络基建模式 接入点模式（最多16台主机同时接入）
主机同捆周边	AC适配器 电池（1200mAh）

事件 EVENT

两手抓！10月以后PSP游戏零售及下载版将同步推出



2008年8月26日，SCE正式对外公布了有关PSP游戏下载销售的新消息。据SCE官方表示，在2008年10月以后推出的PSP游戏将会以零售和网络下载两种形式推出，并且两种销售形式将保持同步。

实际上此前SCEJ公司已经公布了PSP新作《勇者别嚣张or2》（10月16日发售）和《BLEACH 灵魂嘉年华》（10月23日发售）两款作品在UMD版发售的同时将通过PlayStation Store提供下载销售的计划，并且下载版售价将比UMD零售版价格低1000日元左右。而相比UMD版价格低廉也是通过下载来购买游戏的方式的主要优点之一。

软件 SOFTWARE

Konami公布《恶魔城 被剥夺的刻印》特别版

日前，Konami正式对外宣布，为给将于2008年10月23日发售的NDS平台“《恶魔城》系列”新作《恶魔城 被剥夺的刻印》（美版名《恶魔城 圣教密令》）造势，本作在正式版游戏发售的同时将推出一个同捆游戏周边的特别版。

Konami官方表示，本作的特别版中除了正式版游戏外，还将包含本作的OST以及独有的游戏主题真皮书套与笔记本，售价为8830日元。目前，《恶魔城 被剥夺的刻印》特别版已经在Konami的网络商店“Konami Style”中开始接受预定，喜爱本作的玩家千万不要错过机会。





事件 EVENT

主动辞职！Tecmo社长安田善巳悄然下课

2008年8月20日，Tecmo官方网站上悄然发布了一份声明。声明表示，Tecmo原社长安田善巳已经辞去了在公司内的所有职务离开，职缺将由现任会长柿原康晴兼任。

据声明中的内容显示，安田善巳是在公司近日所召开的董事会中以个人原因为由主动提案辞去社长与董事职位的，而此提案随即由董事会正式通过，今后社长一职将由现任会长柿原康晴暂时兼任，官方表示此决定9月1日正式生效。

安田善巳的突然辞职虽然以个人原因为由，但难免会让人想到之前Tecmo社内著名的游戏制作人板垣伴信与公司的劳务纠纷。安田善巳于2006年正式就任Tecmo的社长职位，其就任后在公司内积极展开新游戏开发与扩大网络游戏事业版图的项目，不过却因为与社内头号制作人板垣伴信在游戏开发特别奖金一事上意见不合，导致板垣伴信于今年6月初宣布辞职，而Tecmo的股价也因此而遭受重挫，跌幅达三成以上。



据悉，继任安田善巳位置的新社长柿原康晴是已故的Tecmo创办人柿原彬人的次子，现年38岁，于医科大学毕业后曾任医师，后于2001年就任Tecmo的监查干部，于2007年就任Tecmo会长至今。


■安田善巳

事件 EVENT

马里奥魅力不减，当选最新日本最受欢迎游戏角色

日本Oricon公信榜日前在日本玩家中就"谁是最受欢迎的游戏角色"再次进行了新一轮的调查，据悉，此次调查收集了男女各1000名玩家的反馈意见以评选出日本玩家心目中最有魅力的前10位游戏角色，而调查对象以高中生和大学生居多。

调查结果显示，马里奥依旧是日本玩家心目中的第一，《最终幻想VII》中的克劳德则名列第二，"《超级马里奥》系列"中的另一名人气角色——小恐龙耀西则站在第三位的领奖台上。此外，哆啦A梦的上榜多少让国内的玩家感到有些意外，这也反映了虽然没有很优秀的游戏作品，但这个形象确实已经深入日本玩家内心了。此外，《最终幻想X》的尤娜作为惟一一名上榜的女性，也证实了她在玩家中的人气之高。





具体排名状况如下：

排名	角色	游戏
1	马里奥	《超级马里奥》系列
2	克劳德	《最终幻想VII》
3	耀西	《超级马里奥》系列
4	史莱姆	《勇者斗恶龙》系列
4	斯内克	《潜龙谍影》系列
4	皮卡丘	《口袋妖怪》系列
7	陆行鸟	《最终幻想》系列
8	香菇小子	《马里奥赛车》系列
8	哆啦A梦	《哆啦A梦》系列
10	斯考尔	《最终幻想VIII》
10	尤娜	《最终幻想X》
10	雷顿教授	《雷顿教授》系列

*第4、8、10名的游戏角色为并列。

软件 SOFTWARE

新作亮相掌机平台，《幻想水浒传 十二宫》公布



Konami日前正式对外发表了社内看家RPG“《幻想水浒传》系列”的最新作《幻想水浒传 十二宫》（幻想水浒传 ティアクライス），平台则选择了目前全球最有人气的掌机NDS。

据目前官方给出的消息表示，作为系列最新作的《幻想水浒传 十二宫》将采用四人为一团队的战斗模式，当然随着游戏的进行可选择的角色也会不断地增加，而系列大受好评的特定角色组成团队参战将会出现协力攻击的系统也依旧健在。此外，在游戏的世界观方面，本作中还会加入之前系列作品所没有的新种族——生活在浮游城市中的“波巴斯族”登场，与之前系列中出现的人类和精灵等种族共同演绎更精彩的故事。





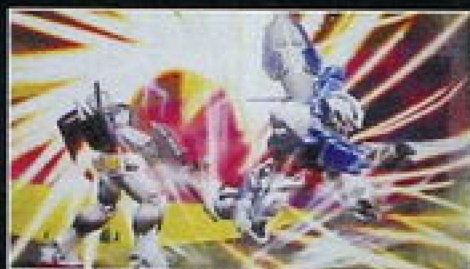
“《幻想水浒传》系列”的最大特点是每款作品中均有数量庞大的108名己方角色登场。游戏描写被命运所指引、分散在世界各地的个性丰富的108名角色随着故事的发展逐渐汇集在一起，共同抗击敌军的故事。而本次NDS平台《幻想水浒传 十二宫》的公布距离前作《幻想水浒传V》（PS2）的推出已经有两年半之久了。

目前本作的发售日和售价尚未确定，关注本作的玩家请继续留意我们的后续报道。

新闻短讯

《机动战士高达 高达对高达》移植PSP

在街机平台大受好评的“《高达VS》系列”最新作《机动战士高达 高达对高达》近日终于公布了其移植版本，而平台出人意料地是掌机PSP。《高达对高达》中集结了历代《高达》作品中的主要机体，而PSP版除了保留街机版的收录机体外，还将特别收录《机动战士高达00》中的机体。另外，游戏还将对应记忆棒预安装，使读盘更为流畅。



《机动战士高达 高达对高达》的PSP版将于今年11月推出，详细情报请关注我们下辑的“前线狙击”栏目。

《超时空之匙》发售日确定

日前，借助莱比锡游戏展的东风，SE方面正式对外公布了美版NDS新作《超时空之匙》的发售日。官方表示，本作的美版将于2008年11月25日发售，而日版的发售日则为稍后的11月27日。



本作是曾于1995年3月11日在SFC平台发售的经典RPG游戏《超时空之匙》的NDS复刻版，这部作品是由当时尚未合并的Square和Enix联手开发的，制作人为坂口博信（《最终幻想》系列）和堀井雄二（《勇者斗恶龙》系列），人设则由漫画大师鸟山明担当。

PSP网络连接新方式PSP×FON开通

SCE于2008年8月22日宣布，使用PSP通过FON JAPAN公司提供的无线访问接入点（Access Point）“FON Point”免费访问网络的服务“PSP×FON”于即日起正式开通。

据悉，通过PSP×FON，PSP使用者可以在日本全国各地设置的44000个FON Point连接PSP网络浏览器官方网站，免费下载游戏体验版、动画、壁纸、主题等内容，十分方便。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

《梦幻之星 携带版》的热销程度远超SEGA和零售商的预期，首周就超过了PS2版《梦幻之星 宇宙》及其资料片的累计销量之和。当然，在恭喜SEGA的同时，我们也不能忘记老前辈"《MHP》系列"为《梦幻之星 携带版》创造了适合生长的土壤。《节奏天国 金》首周销量也十分可观，尽管首周不如《梦幻之星 携带版》，但考虑到日本假期以及任氏游戏在日本的一贯热卖等因素，其最终销量也许会高到令人吃惊的程度。

软件销量(日本) 2008年7月28日～2008年8月3日

1 NEW 梦幻之星 携带版 PSP

ファンタシースターポータブル

■SEGA ■A・RPG ■2008年7月31日 ■5040日元



凭借自身的优秀素质和PSP这个得天独厚的联机平台，它最终取得了可喜成绩。玩家可以从三种基本职业练起，穿梭在宇宙中的四个星球间，使用多种武器技能或魔法击倒怪物，并积累经验转职为五个高等职业。游戏上手简单，视觉效果华丽，数量丰富的关卡和大量收集要素也保证了耐玩性。

周间销量 32万9455套 累计销量 32万9455套

2 NEW 节奏天国 金 NDS

リズム天国ゴールド

■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日 ■3800日元



《节奏天国 金》是一款以训练玩家音乐节奏为目标的小游戏集合，采用类似《瓦里奥制造》的猥琐风格，将音乐与恶搞结合了起来。和前作不同，本作采用了全程触摸的操作方式，利用点、划等动作，带给玩家与众不同的游戏体验。小游戏种类也增加到了30种以上。

周间销量 22万7718套 累计销量 22万7718套

排名	游戏	资料	销量	机种
3 ↓	勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	Square Enix RPG 2008年7月17日发售 5490日元	周间销量 11万4910套 累计销量 96万9413套	NDS
4 NEW	心跳魔女神判2 どきどき魔女神判2	SNK Playmore AVG 2008年7月31日发售 5040日元	周间销量 1万9574套 累计销量 1万9574套	NDS
5 ↓	高达 激战宇宙 ガンダムバトルユニバース	NBGI ACT 2008年7月17日发售 5040日元	周间销量 1万7505套 累计销量 21万883套	PSP
6 ↑	怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンタポータブル 2nd G	Capcom ACT 2008年3月27日发售 4800日元	周间销量 1万753套 累计销量 236万2959套	PSP
7 ↓	传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团 传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团	Nintendo ACT 2008年7月10日发售 4800日元	周间销量 1万705套 累计销量 7万9275套	NDS
8 ↑	太鼓之达人DS 7岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI MUG 2008年4月24日发售 5040日元	周间销量 1万405套 累计销量 26万1909套	NDS
9 ↓	家庭教师REBORN DS 炎之热斗 燃烧吧未来 家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル超 燃えよ未来	Takara Tomy ACT 2008年7月24日发售 5040日元	周间销量 1万397套 累计销量 3万8129套	NDS
10 NEW	小芝麻2 我家宝宝最棒 まめゴマ2 うちのコがイチバン！	Creative Core SLG 2008年7月31日发售 5040日元	周间销量 1万283套 累计销量 1万283套	NDS

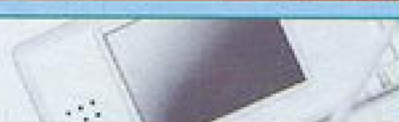
硬件销量(日本) 2008年7月28日～2008年8月3日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	6万9848台	229万1074台	982万6387台
NDSL	6万3307台	187万4790台	1653万1056台(2298万262台)

(括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和)



排名	游戏名	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	麦登橄榄球 09	EA Sports / Madden NFL 09	SPG / 2008年8月12日	9万8964套	9万8964套
2	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War:Chains of Olympus	ACT / 2008年3月4日	1万5853套	77万2204套
3	达斯特	SCEA / Daxter	ACT / 2006年3月14日	1万2587套	186万3703套
4	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Vice City Stories	ACT / 2006年10月31日	1万1092套	117万2655套
5	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT / 2005年10月24日	8812套	224万787套
6	美国大学橄榄球 09	EA Sports / NCAA Football 09	SPG / 2008年7月15日	7142套	6万5200套
7	湾岸 午夜俱乐部 3	Rockstar Games / Midnight Club 3:Dub Edition	RAC / 2005年6月27日	6891套	128万7656套
8	瑞奇与叮当 5	SCEA / Ratchet & Clank: Size Matters	ACT / 2007年2月13日	4929套	55万5959套
9	机器人瓦伊	THQ / Wall-E	ACT / 2008年6月24日	4809套	6万1259套
10	秘密特工叮当	SCEA / Secret Agent Clank	ACT / 2008年6月17日	4683套	6万2444套



排名	游戏名	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG / 2008年1月22日	3万5419套	87万3500套
2	吉他英雄 巡演	Activision / Guitar Hero: On Tour	MUG / 2008年6月22日	3万4762套	75万4698套
3	任天狗	Nintendo / Nintendogs	ETC / 2005年8月23日	2万7701套	739万8892套
4	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	RPG / 2007年4月22日	2万7331套	548万2146套
5	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	ACT / 2006年5月15日	2万3726套	479万5906套
6	马里奥赛车 DS	Nintendo / Mario Kart DS	RAC / 2005年11月15日	2万2774套	398万5324套
7	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	ETC / 2007年8月22日	2万1231套	241万2245套
8	最终幻想IV	Square Enix / Final Fantasy IV DS	RPG / 2008年7月22日	1万9174套	12万2898套
9	乐高印第安纳琼斯	LucasArts / Lego Indiana Jones: The Original Adventures	AVG / 2008年6月3日	1万6358套	36万9633套
10	成人脑力锻炼	Nintendo / Brain Training	ETC / 2006年4月16日	1万6164套	307万8305套

销量回顾



《勇者斗恶龙》贵为日本国民RPG系列，不仅在游戏素质上受到了玩家们的一致好评，而且也在不经意间成为了一种标准——只有拥有了《DQ》的主机，才是同时代主机之战中的真正王者。相比SE同社的另一块招牌《FF》，《DQ》的复刻频率相对来说要显得收敛一些，并且每次复刻都极具诚意，这也保证了《DQ》复刻版每次推出都能达到令人相当满意的销售成绩。NDS平台的两款《DQ》正统作都不是第一次复刻了，它们之前的其他版本卖得如何呢？让我们一起来看一下吧。

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

版本	发售日	销量
FC版	1990年2月11日	304万套
PS版	2001年11月22日	118万套
NDS版	2007年11月22日	121万套

勇者斗恶龙V 天空的新娘

版本	发售日	销量
SFC版	1992年9月27日	279万套
PS2版	2004年3月25日	162万套
NDS版	2008年7月17日	102万套

注：NDS版《DQ V》的销量截止到2008年8月10日。



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

潮流

记得好几年前，每逢出差，无论是等车还是候机，总喜欢找个亮堂点儿的地方，因为GBA屏幕太暗，我的视力又不是很好，想找个能看清画面的位置和角度煞是费劲。这几年来却是喜欢找个阴暗的角落，不过在大多数时候还是要左倾右斜地变换角度才能勉强看到PSP屏幕中那复杂精细的画面。我对PSP的第一印象不是很好，因为刚买完就急匆匆地赶飞机去了，碰巧那一天阳光普照，候机厅里光线充沛，映得PSP的屏幕黯然失色，让我想起当初玩GBA时的痛苦回忆。结果是鼓捣了半天后很是不悦地放弃了尝试。

得知PSP-3000会解决屏幕对比度问题时，我的心情有些复杂，能够让PSP确实在户外物尽其用当然是好事，可是我已经买了PSP-2000，万万没有料到PSP-3000这么快就要推出了，这让我难免有点被骗了钱的感觉。提高屏幕对比度不是什么大技术难题，我不知道索尼为何非要拖到PSP-3000才肯解决这个问题。这就像当初任天堂把黑乎乎的GBA升级为带有廉价前光灯的GBA SP一样，是一种先卖“beta版”捞钱，再卖正式版抢钱的行径，总是耐不住性子的粉丝就要有屡屡出血的觉悟。

当然，索尼的主要目的不是把可怜的粉丝们榨干，PSP现在累计销量不到4000万，潜在市场还很大，主机的不断改良是对后来者们负责。“PSP会在今后漫长的时间里不断进化”，这是E3 2004索尼就已经说过的话。PSP号称21世纪WALKMAN，自然就要有WALKMAN的经营思路，机型不断推陈出新。时尚小家电的市场潮流瞬息万变，发售4年依然走在时尚潮头的PSP还可以更多变、更花哨，向iPod学习也未尝不可。

“21世纪WALKMAN”这个口号包含了很多信息，其中一条就是PSP的市场定位与WALKMAN一样，是成为新潮电子的潮流教主，这个目标在欧美和日本都没有实现，却反而在中国大行其道。由于盗版电影、电视剧的片源丰富，PSP成为不少时髦青年的MP4播放器，这种特殊的市场环境在欧美自然是不可能做到的，但索尼从未放弃。欧美发售的PSP套装一直都有送UMD或记忆棒，PSP-3000的4GB套装售价更是优惠，PS3与PSP下载电影的通用也在提高PSP影音功能的实用性。

屏幕的改良让PSP的户外实用性大增，对于喜欢户外运动的欧美用户尤其重要，PSP-3000选择在莱比锡游戏展率先公开也许就是出于这一原因。生活方式直接决定时尚小家电的购买意愿，美国的一些分析家曾提出过“汽车理论”：PSP在欧美的目标市场大多是自己有车的年轻人，而NDS的用户是坐在后座的少年儿童，开车的没法玩游戏，因此PSP的销量差，坐车的需要消磨时间，因此NDS销量好。这是索尼无力改变的市场环境。而在以电车为主要交通工具的日本，掌机最大的作用就是陪伴人们度过漫长而无聊的上班时间，因此掌机成为日本游戏业的主流，但太暗的屏幕让PSP的实用性大打折扣。PSP的轻薄化和屏幕改良都是在为迎合人们的生活方式而变，潮流需要以人为本。



估计10月份我还是得为PSP再掏一次腰包，不过我几乎可以肯定不用再买PSP-4000了，对我而言改良了屏幕的PSP已经没有什么缺憾。

新思路、新方向

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

不久前开幕的德国莱比锡2008游戏展（GC2008）上，索尼果然如外界传闻的那样发表了PSP-3000型改良版，选择的时间和地点完全都符合外界的预想，欧洲是目前全球三大娱乐消费市场中PSP销售形势最严峻的地区，任天堂NDS每月的销售领先优势已经扩大到将近四倍。PSP在欧洲的软件销售更是一蹶不振，英国地区自《CCFFⅦ》发售以后已经连续五周在软件销量TOP30排行榜上难觅PSP游戏的踪影，法德等地的情况也大致相仿佛。

PSP在欧洲的颓势和SCEE前任总裁光头菲尔·哈里森的战略部署失误颇有关系，其将过多精力集中在拓展PS3业务上，掌机游戏业务完全被放任自流，导致了竞争对手势如破竹。即便在商品特性上，PSP对于广大欧洲消费者来说也缺乏足够魅力，欧洲玩家崇尚休闲自然型小品游戏，任天堂出品的“《成人脑力锻炼》系列”和《任天狗》都成为NDS硬件迅速普及的敲门砖，况且在核心游戏的数量上PSP同样也处于明显劣势。欧洲游戏市场目前在索尼的全球战略中处在至关重要位置，该社必然会全力巩固和强化，这也是PSP-3000选择在GC2008正式发表，而不是之前E3的原因所在。

PSP-3000的强化点主要在于内置麦克风和改良液晶屏幕（据说电池持续工作时间也有所提升，但目前未得到证实），有许多人抱怨这不过是换汤不换药的骗钱障眼法，这种说法显然有欠考量。PSP-3000的改进看似并不大，但无论液晶屏幕响应时间还是内置麦克风都是认真倾听开发商和消费者的反馈意见后做出的积极回应，足以证明该社的经营战略已经逐渐摆脱了久多良木健时代末期的盲目自大，逐渐回归到务实理性的道路。内置麦克风的设计不辄表明了索尼未来在PSP游戏业务的主打方向上将由注重传统单机游戏转向开拓游戏的联网功能，这个长远发展思路显然是非常正确的，或许可能成为今后其打破掌机游戏事业困局的胜负手。

在现在的掌机游戏规格大战中，索尼和任天堂都不约而同地应用了无线Wi-Fi联网技术，PSP的硬件规格原本占据压倒性优势，但索尼并没有针对性地活用硬件特性开发游戏，而NDS却凭借着无线Wi-Fi大放异彩，《动物之森》等多款Wi-Fi对应大作的销量成倍提升，《马里奥赛车DS》甚至创造了连续百周进入《FAMI通》软件销量TOP30排行榜的奇迹。如果说“触摸世纪系列”是NDS成功的起爆剂，无线Wi-Fi功能的有效应用则成为该主机长盛不衰的基石。通过许多年的发展，传统单机游戏的发展已经进入瓶颈，《FF》或《DQ》等金字招牌虽依旧热卖，但上升余地已经非常有限，相反许多大胆导入无线Wi-Fi功能的游戏却取得巨大突破，《动物之森》由前作的50万前后销量一举猛增了十倍，《马里奥聚会DS》也凭借180万销量位居全系列之冠。有鉴于此如此一目了然的未来发展趋势，Square Enix也大胆将无线Wi-Fi功能作为正统“《DQ》系列”最新作的主要卖点。相对失意的PSP平台，无线Wi-Fi功能如今也成为救命稻草，热卖的《怪物猎人》和《梦幻之星 携带版》都是成功的范例。

传统单机游戏可以说在本世代携带主机上发展到了极致，NDS和PSP已经囊括了所有的知名作品，未来的产业突破方向必然将是无线网络技术的全面应用。在线聊天已经成为当今网络游戏必须搭载的功能，该功能可以成倍提升游戏的互动乐趣，促进玩家间的直接交流，PSP-3000型着意增加的内置麦克风正是迎合发展趋势进行设计的。PSP今后的软件战略必将环绕无线Wi-Fi功能展开，除了《抵抗》、《最终幻想 Agito XIII》和必然会登场的“《怪物猎人》系列”最新作等传统大作以外，该社可能会将把《SING STAR》等休闲小品也搬上PSP舞台，PSP在未来几年内的软件阵容还是相当值得期待的。

从GC2008临近闭幕时获得的官方讯息了解到，PSP-3000型在全球市场的发售顺序将是先日本（含亚洲地区）再北美最后才轮到欧洲，这恰好是按各地域销售状况由好至差进行排列的，说明索尼已经越来越尊奉实利主义，毕竟真实销售业绩才是硬道理，体面和虚荣并不能换来真金白银。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 雷伊



首先向各位PSP玩家说声对不起，因为这次的“黄金眼”又被NDS游戏全部霸占了。(没办法，近期PSP又开始闹游戏荒了，而且看情形下辑“黄金眼”的局面也不会改善多少……)《西格玛侣音》和《雷电十一人》是近期相当值得推荐的两款作品，它们分别来自两家因制作RPG为玩家熟知的知名厂商，素质自然是有所保证。尤其是《西格玛侣音》，原本有很多玩家对它并不看好，但实际出来后的效果却非常令人满意，结合了推理和RPG要素的玩法实在不同凡响。

新国际田径运动会



以运动会为题材的体育游戏，收录了百米跑、游泳、跳高等24个比赛项目，通过激烈的触摸操作来进行游戏，支持最多4人的联机对战。

对抗性	★★★★☆
毁屏度	★★★★☆
搞笑度	★★★☆☆

总分 22



LIKY 简单直观的操作无疑让本作的上手门槛低了不少，这样玩家可以很快投入到游戏的激烈竞争中去，而充满个性的角色也能一下吸引玩家的兴趣，因为角色们的可爱形象以及搞怪动作常常会让人忍俊不禁。联机对战当然是游戏最大的乐趣所在，多人一起玩时非常热闹，而实际上本作的单人模式也非常有趣，众多的收集要素以及隐藏秘密显示出制作商在提高单人模式耐玩度上做出的努力，像《恶魔城》的西蒙、《潜龙谍影》中的Snake等隐藏角色的登场更是让玩家有了更大的挑战动力，总体来讲玩起来会很开心。 **8**

盲先知 虽然上手很容易，但是游戏后期难度还是有点高。游戏语音方面比较欠缺，如果多加入一些语音就能给玩家带来更好的临场感。 **7**

乌冬 将趣味性、恶搞和竞技精神融合在一起的一款作品。另外说一句，要玩好这游戏的窍门很简单，就是不要心疼自己NDS的触摸屏。 **7**

■New International ハイパースポーツDS■卡片(512Mb)■Konami■SPG■2008年7月24日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

三国志大战·天



以街机《三国志大战3》为基础制作而成，玩家要扮演一股势力的领导者，利用各种武将卡片侵略他人的领土，以达到统一大陆的目的。

耐玩度	★★★★☆
难度	★★★★☆
诚意	★★★★☆

总分 21



洋葱 作为一款移植作品本作增添了大量新要素，NDS版独有的武将卡片以及原创模式让我们看到了厂商的诚意。使用计策或武将一对一决斗的时候会出现CG动画，场面很炫。不过一对一决斗时的操作难度过低，按一定节奏点击下屏就可以了，有些缺乏挑战性。由于战斗中是固定的俯视角，一旦军队到达敌方或我方城门附近时很难确认其具体位置，若是军队一多更是让人手忙脚乱。前作能够制作的卡组数过少这一点在本作得到了改善，卡组的最大制作数增加至25，玩家们可以自由发挥创造各种极具特色的卡组。 **7**

胧月 操作相比前作更加适手，尽管游戏有详细的教学模式，可由于要记忆的东西实在太多，对于初学者而言上手门槛依然很高。 **7**

雷伊 画面改为上下显示后玩起来比前作要顺手，但画面中的情报有些时候依比较难确认，其他方面相比前作来说也没有实质性的进步。 **7**

■三国志大战·天■卡片(2Gb)■SEGA■SLG■2008年8月7日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌



PS同名游戏的移植版，玩家要扮演一名能够与人偶对话的奇特女孩，为了拯救心爱的王子而踏上冒险之路。剧情中穿插的大量音乐场面是游戏一大特色。

可爱度	★★★★☆
音乐	★★★★☆
难度	★★☆☆☆

总分 **18**



相比原作本作加入了能够让人偶参战和迷你游戏等部分新要素，画面表现很不错，人设方面由于进行了重绘也变得更加生动可爱。本作的战斗系统与原作并没有太大差别，不论是交战的敌人还是必杀技的画面都充满了可爱的童话色彩，加上一些NPC的恶搞对话，实在是感觉不到太多战斗的紧张感，相反让游戏整体显得十分轻松，当然游戏难度也是几乎可以无视。除了迷你游戏中可能用到的麦克风外，游戏主线流程可以全程按键操作，而由于进入退出菜单的繁琐，很多时候按键操作反而更加方便，触摸功能就显得比较鸡肋了。 **6**

洋葱 整体风格清新可爱，就连敌人也都Q得让人不忍心下手。游戏的战斗简单易上手，不过强劲的敌人太少导致游戏缺乏挑战性。 **6**

宇轩 由于是移植版，本作相较原作并没有添加太多东西。低难度、卡通风格的画面加上没什么亮点的传统剧情，不作推荐。 **6**

■マール王国の人形姫 天使が奏でる愛のうた■卡片(1Gb)■日本一Softeware■RPG■2008年8月7日■1人■无对应周边

西格玛倍音



新颖的推理类RPG，主人公西格玛与弥音要凭借各自的推理能力和战斗能力，在黑上馆的各处徘徊，依靠推理寻找出扭曲时空的大逢魔并将其打败。

世界观	★★★★☆
演出效果	★★★★★
推理挑战性	★★★★★

总分 **25**



厂商营造出的独特世界观值得称道，但精巧之余又有些小气。刚开始游戏会有些不知所云的感觉，不过很快就能沉浸其中。动听的音乐和多种形态的变身可说是本作华美的外衣，而本作的推理可谓相当有难度，但游戏巧妙在即使玩家推理不完全也可以顺利通关，同时照顾到了轻重度玩家。战斗系统完全不落入俗套，敌人强度与推理结果挂钩的做法非常有新意，攻击方式的多样性让战斗拥有不错的演出效果。可惜的是由于敌人种类过少，策略性有所欠缺，且每次进入战斗时的读取速度偏慢，算是一点瑕疵。 **9**

雷伊 游戏的剧情非常出色，有些地方的发展出人意料，十分具有冲击性。游戏的画面和战斗系统都不错，是SE又一款原创佳作。 **8**

洋葱 游戏的推理部分设计得相当巧妙，当中出现的迷你游戏难度相当高，而推理的结果直接和BOSS能力挂钩这一点也很有意思。 **8**

■SIGMA HARMONICS■卡片(1Gb)■Square Enix■RPG■2008年8月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

雷电十一人



本作是Level-5制作的一款新类型的足球游戏，作品中融入了大量的RPG以及即时战略要素，给玩家提供了新的游戏体验。

热血度	★★★★★
必杀丰富度	★★★★★
系统	★★★☆☆

总分 **23**



之前在体验试玩版时因为作品需要"应接不暇"的操作而不太适应，正式版中对此做出的改进也不算多，因此作品给本人留下的印象并不算好。游戏在不少方面的表现与经典的指令式RPG"《天使之翼》系列"类似，不过本作过分强调角色等级和必杀技在游戏中的地位让人感觉有些失望。同伴收集方面的"人脉"系统可以算是游戏的精髓，不过可惜的是本作虽然可加入的同伴多达1000个以上，但实际上玩过后会发现这其中有绝大部分都是来凑数的，完全没有招募的价值。另外比赛中可以使用道具这项设定有破坏游戏乐趣的嫌疑。 **7**

雷伊 不得不否认，这次Level-5又带给了我惊喜，那些华丽的必杀技、丰富的人物就不说了，游戏的音乐也符合该公司一向的高水准。 **9**

宇轩 虽然在制作上非常用心，动画方面也都不错，但如果你把它当成一个体育游戏的话，那手感方面就实在有点说不过去了。 **7**

■イナズマ イレブン■卡片(1Gb)■Level-5■RPG■2008年8月22日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



这款结合了各种要素的RPG包含了爽快的连技系统、简陋的地图、出色的人设和语音、单调的战斗以及大量会让"《机战OG》系列"粉丝会心一笑的要素。

黄金眼评分 **22** 游戏时间：35小时以上 文 盲先知

NDS 无限边境 超级机器人大战OG传说

无限のフロンティア　スーパーロボット大战OGサーガ

◆NBGI◆RPG◆2008年5月29日◆日版◆1人◆1Gb◆6090日元◆无对应周边

游戏刚公布的时候我就感叹这实在不像眼镜厂(Banpresto的昵称)的风格。明明PS2上的《OGS》和《OG外传》里有那么多素材，接着出个《OG3》也是顺理成章，谁知道它偏偏在NDS这样一个没什么图像素材的机种上做了这个几乎充满了原创要素的游戏。莫非是准备在NDS上有什么大动作？在猜测之下等到了游戏的发售，据观察游戏在《OG》粉丝里反响还不小，有不少玩家都表示游戏玩起来挺有《机战》的意思。

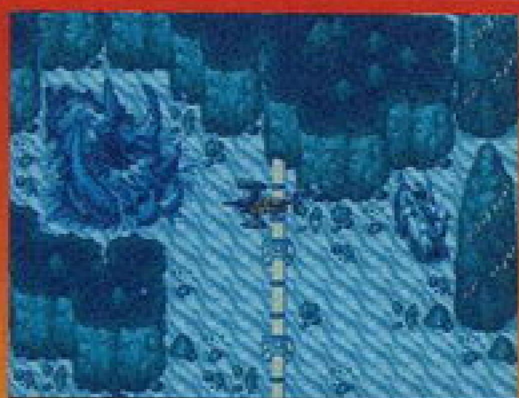
战斗

游戏的战斗系统比较特别，玩家需要操作的环节都充满了"即时"的成分，连招、取消等时机都由玩家自己来拿捏。这就让游戏的紧张感比一般的RPG要强一些，尤其是在加入援护、换人更要素之后玩家的一套连技能打得很长，配合华丽的画面演出，如果成功的话就会有很强的爽快感。不过虽然游戏的战斗系统略显复杂，但是操作却很简单，玩家可以很快上手，用简单的操作就能打出华丽的连技。

不过这背后也隐藏着问题。游戏里每位角色的招术不多，翻来覆去就是5个通常技加2、3个特殊技，必杀攻击则是从头到尾就是那一套动画，从来没变过，估计到了游戏中盘玩家基本上就会看烦这些动画了。游戏里敌人那动辄几十万的HP更是把这个问题放大很多。估计不少玩家对战斗画面的感觉都会有一个"惊艳"到"厌烦"的过程。在对画面厌烦之后，这个战斗系统的弊端也显露出来，那就是攻击模式



▲两个地藏石像就算是游戏中少有的隐藏要素了。


▲虽然这个地图中有很多看起来有趣的景物，但是玩家无法在地图上探索。

非常单调。想稳定地削减敌人HP那就用普通攻击或特殊技，想造成大伤害就用必杀技，玩家几乎没有别的选择。各种异常状态发动的几率极低且对BOSS无效，加上只要SP够。精神可以随便用不消耗行动，这使得游戏中基本没有战术可言。尤其在BOSS战中，惟一的解决方法就是拼血，这让游戏玩到后期基本就是在机械操作，缺乏趣味。

角色

角色是游戏的一大卖点，售前宣传时角色们的身影就吸引了不少人，而游戏里角色们的表现更是一度成了玩家间的话题，一些擦边球和故意恶搞的要素受到了很多玩家的喜爱。丰富的语音更是把角色的个性塑造得很到位。从系统方面来看，游戏里的每位角色的技能、精神、招术都和其他人几乎完全不同，充分体现了特色，每个角色都是不可替代的。不过在这些特色背后，角色的“培养”要素似乎被制作者忘记了。由于角色技能和精神基本都是和角色等级挂钩的，所以角色的培养就只体现在等级上，等级成了衡量角色的惟一标准。除了等级之外，能对角色有所影响的还有装备，不过游戏中的装备带来的只是角色属性数字的改变，对招式等要素没有影响，更不会影响角色的外观，完全无法改变战斗单调的缺点。

地图

地图的设计是本作的另一个问题。虽然本作包括了5个世界，但是每个世界都不怎么大，可以进入的地点也不太多，只有妖精与兽人的世界“エルフェテイル”中可探索的地点还比较多，其他世界中最多不过五个，少的只有一个。尤其是海之世界“ヴァルナカナイ”，虽然有着偌大的地图，可是玩家根本没法在地图中探索，来到这个世界就直接进入迷宫了。另外一个比较奇怪的设定是玩家进入城市之后没法在城市里探索，整个城市就只有一个菜单界面。这给人的感觉完全不像是到了一个城市，而仅仅像是在一场战斗之后进到了关卡间的整备画面一样。所以整个游戏的流程都像是从一个迷宫走到另一个迷宫再到下一个迷宫，永无停息。

画面声音

这是游戏最出彩的两个方


▲虽然有自己的战舰，但是游戏里竟然不能让玩家自己操控，一步步踏遍世界。



▲漂亮的画面难掩单调的战斗。

面，游戏战斗中人物比例很大，动作也做得很细致。动画中人物的表情等细节刻画得也很生动。游戏丰富而有趣的语音前面已经提到过了，而音乐则是游戏的另一大亮点。虽然一些曲子的旋律来自“《机战》系列”以往的作品，但是基本都是经过重新编曲和混音的。游戏中原创的音乐也十分出色，像是神乐天原的主题等曲子都很动听。

最后

《无限边境》一出，玩家们就知道眼镜厂又挖下了一个大坑。这不，漫画、广播剧、手办一个接一个地出现了，玩家明知是坑也得往里跳啊。游戏结尾时很狡猾地在“To Be Continue”字样后加了一个问号，接下来是游戏续作？还是众人期待的《OG3》？或者是另一款大家想不到的新作？估计这只有眼镜厂自己心里清楚了。

游戏一品轩

文 逍遥

在2008年8月即将结束之际，北京奥运会也顺利地闭幕了，中国健儿们用骄傲的成绩，为自己的祖国在奥林匹克的历史舞台上书写下了浓厚的一笔。奥运会虽然结束了，可是我们的生活依然要继续，笔者就以《玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌》开始我们本辑的栏目吧。这款由著名游戏公司日本一发行的RPG作品讲述的是一名能够操纵人偶的少女柯鲁尼特，与人偶库露露生活在橘子村里。有一天，村子遭到了魔女的袭击，危机之时玛鲁王国的王子菲尔迪南特出现解救了柯鲁尼特。为此柯鲁尼特对王子一见钟情，并鼓起勇气去参加了王子的新娘“玛鲁小姐”的竞选。经过重重考验，两人终于又在舞会上相见，然而此时魔女再次出现，并将王子变成了石头带回了老巢。为了救回心爱的王子，柯鲁尼特开始了自己的旅程……本作是一款传统的角色扮演游戏，玩家可以在迷宫与城镇中冒险，收集各种信息推进剧情的发展。在冒险的过程中还会遇到各种各样的人偶，与它们顺利交谈就可以加入成为同伴。战斗中除开每位角色共通的普通攻击和道具使用外，让柯鲁尼特吹响喇叭鼓励人偶，就会增加战斗中的“鼓励槽”。累积一定“鼓励槽”后，就可以命令人偶发动特殊技消灭敌人。游戏最大的特色就是可以沿途记录下剧情发展时的音乐剧，你随时可以在菜单中欣赏到城镇上的人们与人偶载歌载舞的样子。

恐怖本不少，今年特别多。在前几期的节目中，笔者陆续为大家介绍了一些恐怖类型的游戏，感觉今年夏天恐怖游戏的出现率特别高。这次不追求恐怖的笔者再次为大家介绍《不能看》与《学校里的恐怖





▲《学校恐怖传言 花子来了》，开车的时候要是在后视镜内看到陌生人真的会被吓死！

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌	19
不能看	18
学校恐怖流言 花子来了	17
秋之回忆4 从今以后	24
想君 秋之回忆3	22
遥远的时空中 梦浮桥	20
东京魔人学园剑风帖	20
偶像小狗娱乐频道	20


■比起《任天狗》，《偶像小狗娱乐频道》中的狗狗们更加拟人化一些。

传言 花子来了》这两款NDS的恐怖游戏。《不能看》提供了两个模式，分别是"心灵写真"与"被诅咒的家"。前者要求玩家在游戏提供的图片中，用一根蜡烛的时间寻找不容易被发现的"灵"，并将其焚烧进行超度。后者则是根据玩家在"心灵写真"模式中的完成度进行AVG冒险，讲述的是一个家庭搬入一栋被诅咒的房屋内，随之遇到的各种离奇的事件。《学校恐怖流言 花子来了》是根据日本著名的鬼故事《厕所里的花子(第三间花子)》改编而来的游戏，其中包含了手机版的24个不同的故事，并且根据NDS的机能加入了三款小游戏。相比《不能看》，本作的恐怖程度略逊一筹，游戏中上屏幕显示情节画面，下屏幕显示剧本，时不时还要对剧情的推进作出一些选择。虽然游戏的画面依旧充斥着恐怖的气氛，但是似乎是面向低龄孩子开发的游戏。

如今的恋爱游戏已不再是男孩们的专利了，越来越多女性向的AVG也出现在各种平台上。本期推荐给大家的是NDS平台的女性恋爱AVG《遥远的时空中 梦浮桥》与PSP平台的《秋之回忆4 从今以后》、《想君 秋之回忆3》，三款游戏都属于相当经典的游戏系列。《遥远的时空中 梦浮桥》收录了该系列前三部作品中的24名角色，并且全部作为追求对象登场。而玩家也可以选择三代不同的女主人公进行游戏。系列最具特色的战斗系统也被延续了下来，玩家必须熟悉五行相生相克的规律，对作战人员进行组队分配，在实际战斗中才能使用出各种组合技。与《遥远的时空中 梦浮桥》不同，《秋之回忆》则更加偏重于传统的恋爱AVG，精美的CG图片，感人的剧情才是游戏真正要向玩家们表达的东西。不过在《想君》中，也出现了不少帅气的男性角色，女性玩家也可以尝试一下。

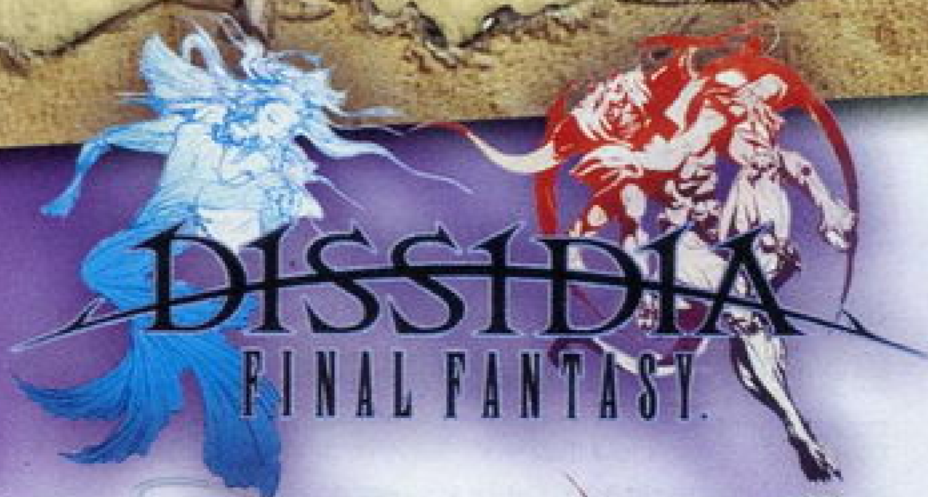
Capcom公司旗下的众多超人气作品相信没有人会不知道吧。不知道是为了扩展市场还是另有其它目的，本次Capcom将目标锁定了喜欢可爱风格的女性玩家。《偶像小狗娱乐频道》是一款饲养狗狗并带领它们参加各种选美比赛的养成类作品，游戏中的狗狗不仅能够站立，还会穿着各种靓丽的服饰，尽显淑女可爱的味道。玩家要做的就是在日常的生活中一边与狗狗玩游戏一边提升它的各项能力，接着带领它去参加选美大会，赢得的奖金再拿去购买更多的居家用品以及狗狗的衣服。游戏的风格与《任天狗》十分相似，看来自从任天堂带了个头以来，谁都想从中分一杯羹啊。

《东京魔人学园 剑风帖》是"《东京魔人学园》系列"的第一款作品，经过了画面重制后在NDS上发售了。玩家可以在本作中再次体验曾经令人无限感动的31话剧情，同时战斗与冒险部分都进行了强化，还特别加入了NDS独有的事件。玩家在游戏中与人物进行对话时，系统会提出8种感情询问，加上特殊的"无反应"共计9种反应系统，根据当前的情景和对话，玩家要立刻作出回答。游戏剧情的推进与玩家的回答是息息相关的。游戏灵活运用了NDS的双屏机能，在战斗部分展示出更多充满魄力的动画效果，其中最激动人心的应该就是系列战斗系统的标志——方阵技。只要让不同的角色聚集在一起，满足一定条件后就可以释放强大的方阵技，虽然释放的条件相当苛刻，但是霸道的攻击手段也是让许多玩家津津乐道的话题。



▲在《东京魔人学园 剑风帖》中，如果与男性角色对话时选择"爱"的话，对方会出现什么表情呢？

光与暗之战在《FFIII》



文 雷伊 美编 咕噜

期待度 S

在8月初的小型展会DK∑3713上，Square Enix宣布《异说 最终幻想》将暂定于今年12月发售并且会推出主机同捆版，而随着PSP-3000消息的释出，我们又得知该同捆版中的将会是3000型主机。同捆版主机会有什么特别的颜色和图案呢？真是令人期待。对《FF》有爱而且想要购入新型号主机的玩家们，快开始存钱吧！

异说 最终幻想				
ディシディア ファイナルファンタジー				
PSP	Square Enix	FTG	预定2008年12月	日版
	1～2人	售价未定	对应周边未定	
相关报道	Vol.65 P23/Vol.80 P34/Vol.92 P38			

暗黑之云 Cloud of Darkness

声优：池田昌子

来自于黑暗，归还于“无”的存在。她能像云一样飘舞，并用触手和波动炮进行攻击。暗黑之云是使用波动炮的能手，会使用多种形态的波动炮来发动HP攻击，是本作所有角色中拥有HP攻击种类最多的角色。



▲超越了1000年的时光而复活的暗黑之云，势必将是一个棘手的对手。

光与希望都被绝望侵染

◀《FF III》中要打倒暗黑之云，需要暗之战士的力量，本作中要如何对付她呢？

的世界中延续

守护世界，
是我的使命

みんなを守る力だ

▲洋葱骑士看上去年纪虽然不大，但他守护世界的信念却非常坚决。



▲洋葱骑士虽然是一名剑士，但也拥有着强力的攻击魔法。

洋葱骑士 Onion Knight

声优：福山润

拥有“洋葱骑士”称号的少年，在《FFIII》中以“洋葱剑士”为名，其本身就是职业的其中之一。洋葱骑士在剑与魔法攻击方面有着很高的平衡性，并且移动速度也是秩序一方中最快的。

CHECK POINT 角色原型

暗黑之云



▲图为天野喜孝的原画，本作中的暗黑之云忠实再现了其细节，甚至连触手眼睛的有无都在新的人设中体现了出来。

洋葱骑士







▲洋葱骑士在造型上综合了之前数个版本的特色，比如FC版《FF III》封面人物的武器和饰品、原版洋葱剑士的基本设计和配色、NDS版洋葱剑士的头发等等。

EX模式

消耗EX槽进行变身，就能进入EX模式。在战斗中如果发动EX模式的话，角色的能力就会上升，体力也会渐渐回复。另外，发动后角色还可以获得一些特殊效果，比如移动速度加快等等，根据发动者的不同，特殊效果也不同。



▲在角色头像的旁边我们可以发现一条竖着的长槽，这条槽就是EX槽。当该槽蓄满时输入指令，就可以发动EX模式。在EX模式中，角色使用的技能会发生变化，而魔法的威力会提高、范围也会变广。

洋葱骑士 Onion Knight

EX模式版

洋葱骑士的EX模式比较特殊，打算用武器攻击时会变身为二刀流的忍者，而想用魔法攻击的话则可以变身为使用魔法的专家——贤者。



▲洋葱骑士可以在忍者和贤者之间进行变化，这也算是忠实再现了原作中的转职系统吧。



混沌方的角色也可以进入EX模式



▶暗黑之云的波动炮和触手都能进行远距离攻击，进入EX模式的话，想必会更加难对付。



▲暗黑之云进入EX模式的话在会更加接近于原版游戏中的造型，而触手也会召唤出雷电。

EX炸裂技

EX炸裂技（EXバースト）是在EX模式发动中才能使用的必杀技。在EX模式中如果HP攻击命中对手的话，画面中就会出现指令，如果成功输入指令，就可以发动EX炸裂技，在情况不妙的时候发动有时能起到一发逆转的效果。



▲洋葱骑士变身为忍者后的EX炸裂技是先扔出手里剑，然后再用剑刺穿敌人。如果是贤者的话EX炸裂技会有所不同，玩家会被要求从众多指令中选择正确的一项来发动，发动方法相对来说比较独特。



▲来自《FF Ⅸ》的库加的EX炸裂技是"最后的镇魂歌"，效果是在变身中用强力的魔法进行连射。





▶暗黑之云的波动炮在EX炸裂技的场合会变化为超波动炮，发动时画面中央会出现一条槽，而光标停止时所显示的百分比，将会决定超波动炮的威力。



角色的通常技介绍

角色的EX炸裂技威力固然强大，但通常技的作用也不可小视。本作中的可使用人物不少，并且每个人物不止一种通常技，下面我们就先来看看已经公开的几位角色的一些通常技吧。



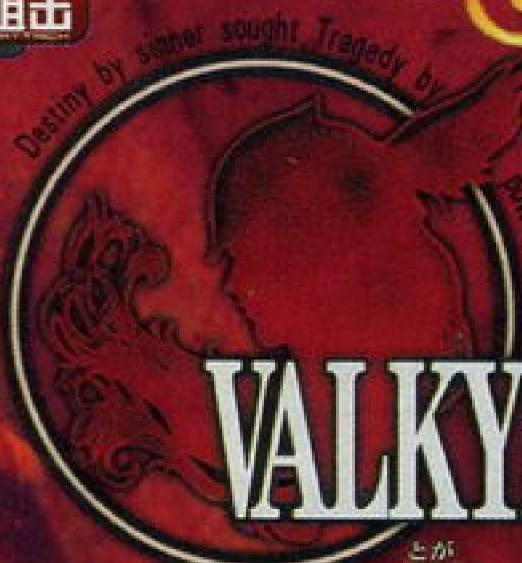
▲斯考尔的武器是枪刃，他的通常技是用连续枪击将对手打到浮空，然后再进行追打。



▲光之战士的通常技"光之盾"是将攻防合二为一的技能，可以在反弹敌人攻击的同时给予敌人伤害。



▲吉坦的"斯特拉之环5"的射程比较短，但可以攻击自己周围各个方向的敌人，在原作中是在变身状态下使用的技能。



《女神侧身像 负罪之人》的发售日逐渐临近，新情报也在逐渐释出。通过最新情报，我们对游戏的战斗系统有了进一步认识，并且得知了一个之前从未公开的事实——游戏的战斗有S·RPG要素。这个具有冲击性的情报一经公布，就在FANS之间引起了巨大的反响，有人失望有人期待，如此大胆的改变效果到底如何？相信过不了多久我们就可以得到答案。

VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者

ヴァルキリープロファイル

文 雷伊

美编 澄香



女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

NDS	Square Enix/tri-Ace	RPG	预定2008年10月2日	日版
	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.85 P40/Vol.89 P38/Vol.91 P24/Vol.94 P22

战斗部分详情

在进入战斗部分前，玩家首先需要在编成画面中进行一些必要的准备，然后就会进入战场。在战场上配置着数名敌人，玩家要做的是与它们进行战斗并达成每个战场的胜利条件。在这里我们就把战斗的主要流程介绍给大家。



◀本作的战斗包含着不少S·RPG的要素。

移动与行动

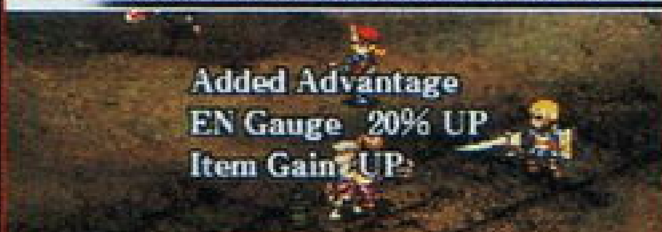
和S·RPG一样，战斗是在我方和敌方的行动回合之间轮流进行的。在轮到我方行动的回合，玩家可以操作各个角色来移动并采取行动。各角色都有自己的移动范围和攻击范围，攻击范围和武器有关。在行动时多加考虑移动和攻击范围，是克敌制胜的要诀。



▲选择移动的话地图上就会显示蓝色的角色移动范围，而选择攻击的话，就会出现红色的攻击范围。

战斗设置

当我方的攻击范围内有敌人的时候，就可以对敌人进行攻击了。此时不仅选择攻击指令的角色会进攻敌人，只要是处于可以攻击到该名敌人位置的我方角色都会自动加入到战斗中来。这种战斗系统被称为“协力助攻系统”(MA系统)，让尽量多的同伴加入到战斗中来显得非常关键。另外，进入战斗时敌我双方的站位会一直保留到稍后的战斗画面中，因此和大多数S·RPG一样，从背后或侧面攻击敌人对我方是非常有利的。



◀本作中还有着阵形的概念，根据进入战斗时同伴们的站立位置就会形成各种阵形，特定的阵形附带着对我方有利的阵形效果。



▶在选择攻击对象的时候，头上有蓝色叹号的同伴会一起加入到战斗中来。

战斗

进入战斗画面后，按下和角色对应的按键就可以进行攻击。如果对敌人连续进行攻击，就可以形成连续技。战斗画面左下方的槽上的大数字代表连击数，而槽也会随着连击数的提高而逐渐增长。



◀当画面左下的槽蓄满后，角色就可以发动决之技。根据角色职业的不同，决之技的种类也会不同。

“女神之羽”的新系统



在以前我们曾为大家介绍过本作的重要道具“女神之羽”的作用，在战斗结束后，使用了“女神之羽”的角色就会死去并永远离队。现在又有一项关于“女神之羽”的系统得到了判明，那就是由“女神之羽”引发出来的使用者的潜在能力，在战斗结束后可以由主人公威尔弗雷德进行继承。也就是说，威尔弗雷德想要变得更强，方法之一就是踩着同伴们的尸体前进。

◀根据角色的不同，能够引发的潜在能力也不同。

▶战斗结束后，使用过“女神之羽”的同伴成了不归人，他们的潜在能力将由威尔弗雷德继承，但在效果上会进行一定削弱。





▲娜塔莉娅的腰间挂着双剑，攻击方式十分华丽。



娜塔莉娅

声优：田中敦子

领导对阿尔托利亚王国抱有不满情绪的民众们的女性，她之前的搭档在大饥荒中死去，而这场饥荒也导致了百姓们的揭竿而起。她对自己要求非常严格，但对他人却十分温和。她一直无法从自己过去犯下的错误中走出来，有着强烈的负罪感。

雨果

原本是威尔诺亚军的指挥官，现在作为佣兵在各地流浪。为人忠厚老实值得信赖，作为佣兵长对年轻佣兵们的行动进行着指挥。在游戏的初期，他会教给新人佣兵威尔弗雷德一些基本的战术。

声优：大冢明夫

ヒューゴー
寂しいことを言うのだな…。
あの時の涙は偽りだったのか。



▲雨果对主人公威尔弗雷德来说，是个值得信赖的人物。



甘达尔

在米德加尔德全土巡游的流浪佣兵，能够使用手中和人一样高的大剑令敌人粉身碎骨。平时喜欢耍点小聪明并且经常以自我为中心，为了活下去、为了得到金钱，任何事情他都可以去做。

声优：平田广明

ガンダル
アンタの代わりに手を汚してやったのに
ひでえこと言うぜ…。何が仲間だ。
いざとなりゃ使い捨てするクセに。

◀甘达尔对生存和金钱出奇地执着，是什么导致他变成现在这副样子的呢？

第三位主角正式亮相

本作的主人公一共有三位，他们分别代表大地（泰拉）、风（维恩）和水（阿库娅）。其中泰拉和维恩在之前的报道中已经介绍过，而阿库娅则并没有正式公开。这次的报道中我们终于看到了她靓丽的身影。另外，制作人之前就表示过维恩只不过是个通称，他的实际名字会更长，而现在维恩的全名我们也已经知道了——维恩图斯（ヴェントゥス）。



▲三人并排站在一起，表情严肃地看着上方，似乎是在听取什么重要的命令。他们目光所注视着的，应该是他们的师傅吧。



期待度 S

王国之心 梦中诞生			
キングダム ハーツ Birth by Sleep			
PSP Square Enix	RPG	预定2009年	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.74 P11/Vol.80 P38

文 雷伊

美编 紫枫

在去年9月同时公布的三款《王国之心》相关作品中，PSP的这款《王国之心 梦中诞生》是其中最受期待、最接近家用机原作、同时也是厂商最下功夫的一款。在8月初的DKΣ3713展会上，这款由Square Enix大阪小组制作的作品如制作人之前承诺的那样如期出展，并首度带来了可试玩版本。这次我们就来看看更加详细的战斗系统介绍吧。

战斗系统详细介绍

全新战斗系统！战斗中逐渐变换战斗风格

在画面左下指令菜单的上方，可以看到一条指令槽，这是系列由本作开始首次出现的新系统。在通常情况下，指令槽旁边只是显示“Command”字样，当在战斗中给敌人造成伤害后，这条槽就会慢慢积蓄，当它蓄满的时候就会进入特殊的指令风格（Command Style），此时槽的上方会表示该指令风格的名字，而指令槽最下方的“攻击”（たたかう）指令右边会追加与风格对应的新选项，选择后可以发动更为强力的攻击。

▼ 随着攻击的积累，泰拉的指令槽也在不断积蓄，指令风格由通常状态依次变为“Fatal Mode”和“Rock Breaker”。





▶ 随着进入不同的指令风格，普通攻击指令的右侧会追加新的攻击指令。最后会在最右端出现“Finish”指令，选择之后发动终结技，发动者回到通常风格。



FOCUS槽

连射锁定模式中使用的槽。这条槽可以靠收集打倒敌人后出现的蓝色小球来积蓄。而在FOCUS槽上方的D-LINK槽的详情目前还没有公布。

指令菜单

包括指令风格名和指令槽、按△键发动的魔法和技能、按○发动的普通攻击和根据指令风格追加的指令都会在这里进行表示。按△发动的技能在发动后要经过一定时间等槽回复满才能再次发动。



将多位敌人一网打尽！连射锁定系统



“连射锁定”（Shoot Lock）系统又是本作中全新追加的系统。当长按R键后就可以进入连射锁定模式，此时画面中会出现锁定光标，在限定时间内将光标锁定敌人按下○键就可以发动华丽的攻击技能。攻击技能会随着角色的不同而发生变化，泰拉使用的是“星之炸裂”，而维恩使用的则是“光子充电”。

按△键发动魔法和技能

▲在指令菜单中选择完毕后按下△键就可以发动魔法或技能。

▼收集蓝色的奖励小球可以积蓄FOCUS槽，不过就算该槽没有蓄满也可以进入连射锁定模式。





■进入连射锁定模式后，画面中出现锁定圈，并开始倒计时。



▲▶“星之炸裂”发动，锁定的敌人会遭到无数光弹的袭击。如果锁定数到达MAX的话，画面中还会出现追加攻击指令，按键后还能够追打敌人。



▲在BOSS战中，这些特殊指令常常是我方制胜的法宝。特殊攻击不仅威力强大，相信在演出效果上也不会令玩家失望。



▼ 有些情况下，连按〇键可以脱离危险。

充满乐趣的特殊指令

战斗中只要满足某些条件之后，画面中就会出现按键提示，按下之后就可以发动角色特殊的攻击，使战斗变得更加轻松。这不禁让人想起了《王国之心Ⅱ》中那做得极为认真且丰富多彩的反应指令。




维恩的冒险
《灰姑娘》的世界

在展会上提供的试玩版中，维恩的冒险发生在《灰姑娘》的世界。维恩的身体缩小后来到了这个世界，在这个世界中，他需要帮助灰姑娘收集制作衣服的材料，当然，战斗也是少不了的。



◀老鼠杰克会拜托维恩去收集做衣服的素材，不过坏猫露西法挡在了他们面前……



▲看到维恩遭到袭击，老鼠杰克拿起了毛线球，准备帮助他逃走。



◀ 维恩的行动被露西法发现了，不妙！

维恩的战斗风格

维恩的战斗系统和泰拉基本接近，如果说泰拉属于力量型的话，那维恩就属于速度型，能够以较快的速度将敌人玩弄于股掌之间。当进入连射锁定模式后，维恩会手持键刃冲向敌人，发动特殊技“光子充电”。





▲▶ 防住露西法的攻击之后，在普通攻击指令的右侧会出现追加指令“防御冲斩”，选择之后就可以对露西法进行反击。



泰拉的冒险
《白雪公主》的世界





■在《王国之心》的故事里，白雪公主是拥有特殊力量的七公主之一。

《白雪公主》的世界是在本作中首次出现的世界。泰拉似乎是因为得知了白雪公主拥有光之心这一情报，所以才赶来这里的。面对从异世界赶来的泰拉，白雪公主脸上并没有出现惊讶的表情，依然表现得很镇定。另外，泰拉冒险过程中的战斗似乎比其他两人要更多一些。

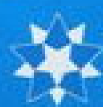




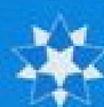
■七个小矮人和毒苹果也会在游戏中出现吗？

◀ 泰拉是冲着光之心才来到这个世界的。

阿库娅会在《睡美人》的世界进行冒险，不过和另外两人不同的是，这里的剧情显得更加扑朔迷离，目前没有明朗的成分更多。



阿库娅的冒险
《睡美人》的世界



▼ 魔女表示泰拉为了追求力量已经坠入邪道，在第80辑的报道中我们也看到泰拉和魔女在一起的场面，难道泰拉真的与大家反目了？



▲从魔女梅尔菲森特的话语中可以得知，收集到7颗纯粹的光之心，就可以统治整个世界。







▲▶ 阿库娅对泰拉充满了信心，她与魔女之间的战斗一触即发。

XIII机关的第14位成员登场，她的名字是——



スリー ファイブ エイト デイズ オーバー

时间过得真快，距离本作上一次情报的放出已经过去了大半年。这次公开的新情报中信息量并不算多，不过制作人之前一直提到的本作中的关键人物之一、XIII机关中的第14人终于有了进一步的情报，更令人兴奋的是本作的发售时间已经初步定在了今年冬季，让我们期待准确发售日早点公布吧。

文 雷伊
美编 紫枫

期待度 A

王国之心 358/2天			
キングダム ハーツ 358/2 Days			
NDS	Square Enix	RPG	预定2008年冬	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.74 P7/Vol.80 40

新公布的剧情片段

14号成员，她的名字叫希恩



▲XIII机关中的第14位成员名叫希恩，她在《王国之心II》中并没有出现过。而且从目前的介绍来看，娜米妮似乎认识她。

预测希恩未来的娜米妮



◀▼娜米妮正在预言希恩的未来，在她身边的人是迪兹。等待希恩的将会是怎样的命运呢？

希恩与阿克塞尔的对决



◀看阿克塞尔的对话，似乎是希恩准备逃走，而他负责将其追回来？

■希恩拿出键刃与阿克塞尔对峙，图中她似乎摘下了头罩，但我们还是无法辨认她的长相。

地图上的机关

在执行任务的过程中，有时需要解开地图上的各种机关。当靠近地图上的可疑地点时，画面上就会出现绿色的方框，不要错过好好调查它们吧。



▲▶在出现绿色框的同时，罗克萨斯的头上也会出现叹号或者问号图标。

持有键刃的两人



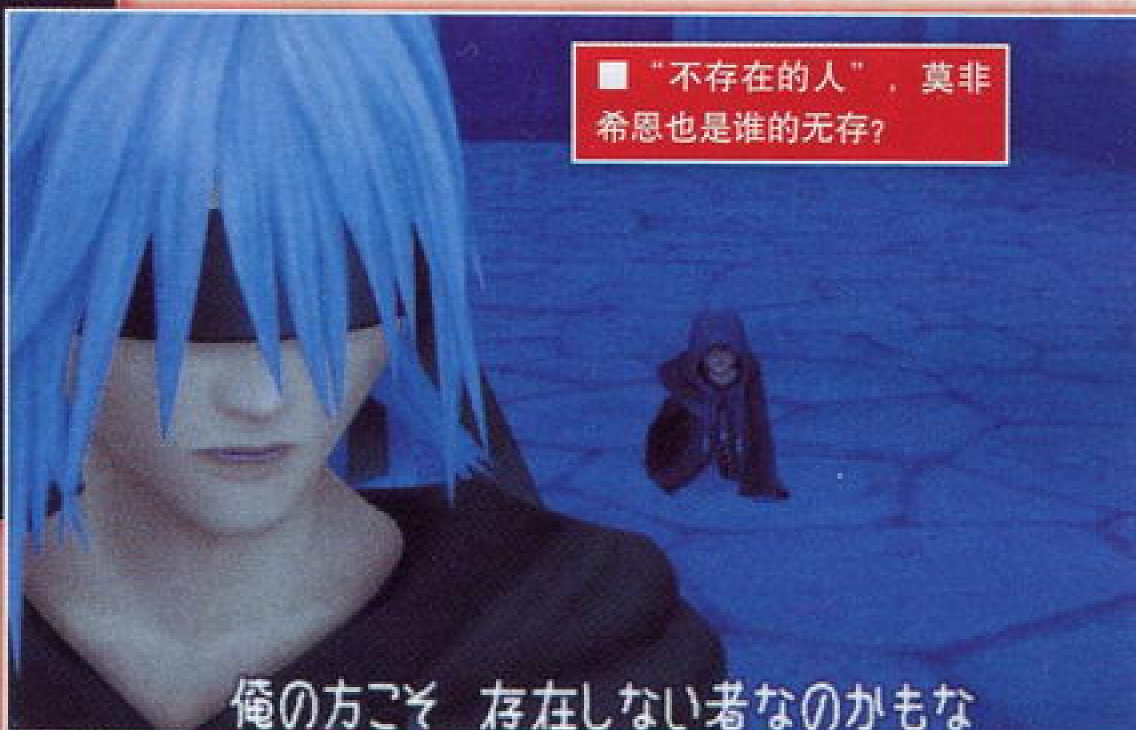
▲《王国之心Ⅱ》里和索拉分头行动的利库在独自行动时，遇到了希恩。利库称希恩为“冒牌货”，这不禁又让人对希恩的身分展开了怀疑。



▲希恩也会使用键刃，但利库显然不承认她拥有这种资格。



▲利库摘下眼罩确认希恩的样貌，不过当他摘下眼罩时脸上却有吃惊的表情，莫非希恩是他以前认识的人？



■“不存在的人”，莫非希恩也是谁的无存？

与XⅢ机关的成员一起执行任务

本作中XⅢ机关的任务是回收敌人无心的心，作为任务的执行者之一，主人公罗克萨斯有时要与机关中的其他成员一起前去执行任务。



◀与萨尔丁一起前往《美女与野兽》的世界。

与萨尔丁一起



▶战斗也是两人一起协力展开，萨尔丁的长枪攻击在2代中想必令玩家们吃了不少苦头，本作中终于可以和他并肩作战了。

与希恩一起



▲与希恩一起执行任务，途中的希恩还是带着头罩，无法辨认其长相。本作中人物头像下方只有HP槽，没有MP槽，但魔法依然不能无限制地发动，发动次数是限定死的。

与阿克塞尔一起



▲两人在钟楼上吃海盐棒冰的一幕，相信FANS已经很熟悉了。



▲阿克塞尔在战斗中是罗克萨斯的好帮手。

ポケットモンスター Pokémon プラチナ

期待度 S

口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

NDS	Nintendo／Pokemon	RPG	预定2008年9月13日	日版
	1～4人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.88 P20//Vol.91 P32/Vol.93 P30

9月13日发售前的最后一次更新报道！

距离9月13日越来越近，而官方则在不久前再次更新了消息，我们也把迄今为止的最新消息带给大家。但是，玩过前几作《口袋妖怪》的资料篇的朋友们都知道，《白金》的新要素、新变化，绝对不止这些。

文 马修 美编 澄香

战斗开拓区（バトルフロンティア）

93辑我们为大家提到了战斗开拓区加入游戏的消息，本次，我们带来了更多更详细的相关资料——战斗塔和战斗工厂。

战斗塔（バトルタワー）

战斗塔是《钻石·珍珠》中新奥大陆的战斗区域的惟一的挑战设施，作为老资格的挑战设施，主要是考验挑战者的综合能力。规则也没有什么变化，如一人携带三只精灵挑战、两人携带四只精灵挑战、七连胜后方会获得BP奖励等。



◀战斗塔大厦。

▶战斗塔1楼大厅。



◀选择自己得意的精灵去挑战战斗塔吧。

Wi-Fi广场一些新消息

上次给大家的报道了《白金》中将新增Wi-Fi广场，本辑我们带来关于Wi-Fi广场的更多的消息。

广场游戏

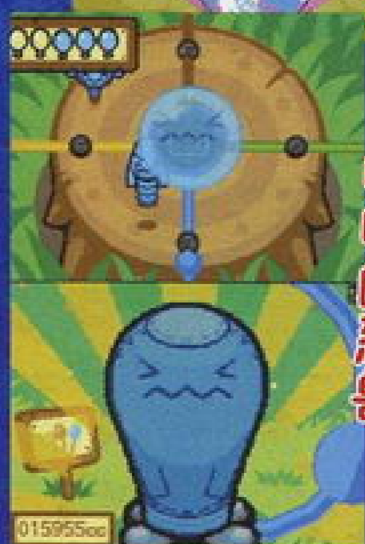
Wi-Fi广场上提供的专有的联机游戏，最多支持四人联机，目前已公布了三个：



▶用触控笔调节球的转动，令球上的玛奈奈维持平衡。大概是比谁坚持的时间长。



▲把一盘果实喂给张着大嘴的吞食兽，应该是比谁喂得多。



▲用下屏的忍兽气囊给上屏的忍兽气球打气，看样子是比谁打爆的气球多。

触摸玩具

进入Wi-Fi广场，玩家便可以得到在广场上使用的道具——触摸玩具，在广场上使用触摸玩具，可以作出相应的动作，其他玩家也可以使用触摸玩具来做出回应。而根据“广场游戏”的结果，这些触摸玩具还会进化。





▲玩家进入Wi-Fi广场，就可以得到触摸玩具。





▲气球和拉炮，在广场上使用，会有什么效果呢？

▼参加广场游戏，还能令触摸玩具升级。



进化



战斗工厂（バトルファクトリー）

挑战过《绿宝石》的战斗开拓区的老玩家对“战斗工厂”这个地方一定不陌生吧？相比于考验综合能力的战斗塔，战斗工厂更考验玩家在对战中基本知识的应用。战斗工厂的挑战中，玩家不可以自带精灵，只能从电脑提供的精灵中选择三只，当战胜一名对手后，可以从对手那里换来一只精灵。因为不是按照自己的意愿来，因此如何逐渐地让自己的队伍变得更强，是通过战斗工厂试炼的关键。而且该设施中，达成七连胜同样可以获得奖励。





▲来到了战斗工厂。



▲战斗工厂不能用自己带的精灵，只能从电脑提供的精灵中租借三只。



▲战胜对手后，可以换一只对手手中的精灵。

丰富的广场活动



▶游行活动中可以乘上口袋妖怪外形的船。

◀夜晚的广场被灯光装饰得非常漂亮。

▶夜幕降临后的烟花大会！



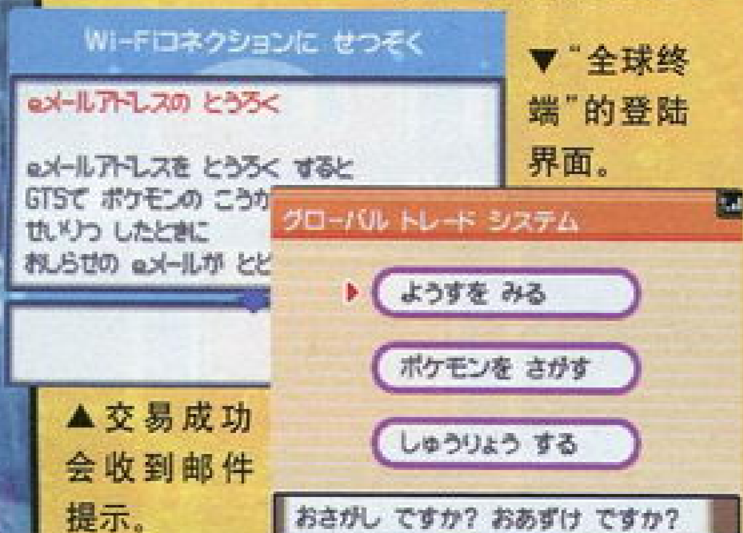
Wi-Fi广场在不同的时段，会有不同的活动，只要活动未结束，就可以前来参加！

全球终端的相关更新

93辑的报道中，我们知道GTS进化为了全球终端(グローバルターミナル)，本辑，我们来看一下进化后的"全球终端"的一些具体功能。

电子邮件通知

在全球终端交换成功后，便可以通过PC或Wii接收到交换成功提示的电子邮件。这个功能实在是很实用，终于不用每天开机去关注交换情况了。



▼"全球终端"的登陆界面。

▲交易成功会收到邮件提示。

观看其他玩家的战斗过程



玩家可以通过战斗记录器上传自己的战斗过程，同样也可以下载其他朋友的战斗过程来观看。

◀玩家们上传的战斗过程的列表，看样子是按顺序排位的。

▶下载看看其他玩家的战斗过程吧。



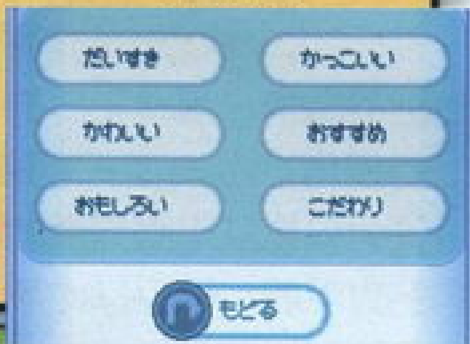
电脑箱展示

除了展示战斗过程，全球终端上也可以展示出自己的电脑箱，当然也可以欣赏他人的电脑箱，秀一秀自己个性的、有创意的电脑箱吧！

▶电脑箱展示，怎么样？很有个性吧。



▼分类界面。



其他篇

最后这部分，同样算是官方消息，只是有点杂，这里就放在一起说好了。

口袋中心提供的消息

以下是日本口袋妖怪中心的下载服务提供的图片，也是官方消息哦。



▶从七灶博士那得到27号技能机。



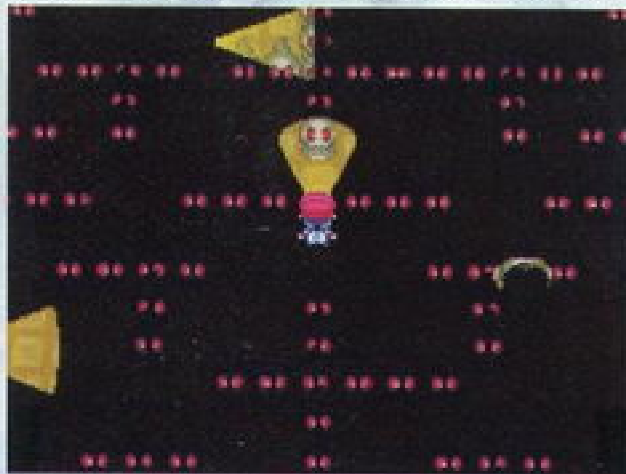
▶在户张市竟然得到了3D龙！

道馆的新设施

《口袋妖怪 白金》中，道馆中的设施也都焕然一新，下面来看看官方公布的三个道馆。



▲道馆中央的花坛大钟，每打败一名道馆的训练师，时针分针都会走动，最终到达道馆馆主处。这个应该就是白岱市的草系道馆吧？



▶可见度非常低、且满是夜骷鬼雕像的道馆，应该是绿缘镇的鬼系道馆吧？



◀擂台、格斗家，很明显，这里是户张市的格斗道馆，图中看，道馆的解谜似乎是和打沙袋有关。

国际刑警代号：汉萨姆（ハンサム）



调查银河团的国际刑警终于有了名字，不过是代号"汉萨姆"。



▶汉萨姆会多次出现并给予主角以帮助。

◀汉萨姆乔装成银河团员潜入银河团……

5只奇怪的精灵

不久前官网公布了5只奇怪的精灵的阴影……目前来看，似乎也是某个精灵的不同形态，当然也有可能是进化体（体型上看可能不大）。目前普遍的说法是电鬼，到底和谁有关？究竟是形态转换还是进化？它们又都是什么属性？官方告诉我们——发售日那天公布答案！



预告片中的一些细节

官方提供的两段游戏预告片，也表现出一些官方没有提到的细节。



◀训练师登场时有了动作。



▶精灵的姿势有了改变。



◀我方精灵登场后会回头向玩家看一下？

文 洋葱 美编 chisun

AVALONCODE
アヴァロンコード

离游戏发售仅剩一个月的时间了，在连续公布了一堆新人物后，这一次终于有一些关于预言书系统以及主线剧情的相关情报了。另外除了几位新人物外，本次还有大量新公布的主题动画相关图片哦。

阿瓦隆代码			
アヴァロンコード			
NDS MMV	A・RPG	预定2008年10月6日	日版
1人	容量未定	5229日元	对应周边未定

相关报道 Vol.88 P24/Vol.91 P22/Vol.93 P34/Vol.94 P28

期待度 B

预知未来的力量

主人公手中的预言书除了可以改写事物，还会预先告诉我们将来会发生的事。如到哪里会遇到敌人、哪里有宝箱等等。



◀草原附近有很多宝物？



▲还等什么呢，马上去看一看吧。

◀和预言书所说的一样，遍地都是宝物。



怪兽群出现！

◀预言书显示在草原附近将会出现大量凶恶怪兽？为了附近居民的安全，去和怪兽战斗吧！说不定还能见到稀有怪哦。



神秘生物



▲在地底湖中出现的巨大生物，和它打起来可不是开玩笑的。

▶预言书还会告诉我们到什么地方可以玩到迷你游戏，真是非常方便啊。

迷你游戏

“预言”和“未来”一切将由你来决定

到了游戏的中后期，根据玩家之前的表现将会进入“预言之章”或“命运之章”。预言之章是通过玩家的努力，战争未能爆发的理想未来。而在命运之章里，不但两国的矛盾更加恶化，就连主人公也将被卷入到战争中。



命运之章

◀看来要回避战争，已经是不可能的了。



预言之章

◀预言之章里还会出现武斗大会等有趣的活动哦。





◀▲主人公和精灵们被抓了起来。

四名新角色公布

米涅

你背后的那个女人是谁？

声优 藤田咲

住在城镇里的小女孩，拥有很强的灵力，能够看到常人所看不到的东西。

哈奥齐

决定了，我要将使用炸弹的诀窍传授给你。

头脑精明的哈奥齐总是发明一些古怪的东西，因此被周围的人当作怪人。由于讨厌洗澡，他的身上总会飘出一股怪味。

声优 小衫十郎太

沙漠居民

什么呀，是外地人吗？

沙漠魔女的手下，不知是不是为了隐藏秘密，对他人的话总是爱理不理。

欧欧莉

嘻嘻嘻，那就是命运呀。

齐亚拉一族的女首领，擅长诅咒之术。

主题动画的部分画面











主题曲《Deep Forest》



游戏的主题歌由日本歌手矢住夏菜演唱，单曲CD将于今年9月10日发售。

继《高达 激战宇宙》之后，Artdink小组又为我们带来了这款《超时空要塞 王牌开拓者》。现在离游戏发售还有不到两个月的时间，关于本作更多的情报也陆续公布了出来。这次为大家带来的是“歌”系统和更多的参战机体信息，好，下面就让我们马上进入正题吧。

文 乌冬 美编 小鱼仔



VF-27

来自《超时空要塞 开拓者》

谜之少年布瑞拉所驾驶的机体。从名称中可以看出这部机体比主人公驾驶的VF-25还要新型，实际上也是如此。

最新锐的谜之机体！



MACROSS ACE FRONTIER

マクロスエースフロンティア

登场机体

期待度 A

超时空要塞 王牌开拓者			
マクロスエースフロンティア			
PSP NBGI	ACT	预定2008年10月9日	日版
1～4人	5040日元	对应周边未定	

作为一部机器人动画，《超时空要塞》里的机体种类相当丰富，除了作为每个时期的主要战力战斗机瓦尔基里外，还有敌方的机体也是原作机器人阵容里重要的组成部分，不知道在本作中能否像“《高达 战争》”系列一样，驾驶员可以使用每个势力的机体呢？



战斗囊

来自《超时空要塞》&《超时空要塞 可曾记起爱》

巨人族天顶星人所使用的量产型战斗机器人，设计上为了给予驾驶员保护和提高火力等需要而导致驾驶员负担过大，使得整部机体的综合战斗力过低。

长达1200米的超巨大人型兵器！

SDF-1超时空要塞

来自《超时空要塞》&《超时空要塞 可曾记起爱》

从宇宙飞来降落在地球的宇宙战舰，在经过修复和改造后，人类将他作为超长距离移民船使用，平时是战舰形态，当有需要时可以变为拥有压倒性火力的强袭形态。

幽灵X-9

来自《超时空要塞Plus》

▼狙击来福枪不仅射程远，而且攻击力也是相当出色的。



作为新时代的主力机体而开发的无人战斗机。因为是无人驾驶，所以战斗机可以进行无视驾驶员负荷的高机动战斗，是一部相当强力的机体。

VF-25G（米歇尔机）

来自《超时空要塞 开拓者》

2059年，作为次世代的主力机体而开发的可变形战斗机。除了装备有激光炮、镭射机枪和导弹外，米歇尔机还配备了一把狙击来福枪。

从远距离狙击敌人！

《超时空要塞7》的歌系统

和原作里一样，《超时空要塞7》的主人公热气巴萨拿是不会用武器来攻击敌人的，取而代之的是唱歌给敌人听。战斗中把扬声器发射到敌人的机体上后，敌人的HP槽就会变成战意槽，当听了歌后敌人的战意槽就会慢慢减少，当战意槽减为0时敌人就会从战场上撤退。



心形标志 在歌声范围内的机体，它的战意槽上方会有一个心形标志。



音符标志 被扬声器击中的敌人，会用一个音符形的标志来表示。



战意槽 用来表示敌人战意的槽，战意槽减为0的敌人就会失去战意，继而从战场撤退。

我的歌声！响彻银河！



▲火焰瓦尔基里周围的敌兵都被歌声感化后纷纷撤退。

VF-19改 火焰瓦尔基里



巴萨拿的爱机，和其他瓦尔基里不同的是火焰瓦尔基里并没有操纵杆，只有巴萨拿用吉他才能驾驶，并且机体的武器全部换成了扩音器。

收录歌曲

本作收录了原作许多经典歌曲，除了作为BGM外，还有一些是由声优或歌手献唱的，粉丝们可要留意了哦。

作品名称	歌曲名	演唱者
超时空要塞＆超时空要塞 可曾记起爱	私の彼はパイロット	饭岛真理
	爱・おぼえていますか	饭岛真理
	小白龙	BGM
	运命の矢	BGM
	マクロス	BGM
	ドッグ・ファイター	BGM
	ゼントラディアン大要塞	BGM
超时空要塞Plus	INFORMATION HIGH	Melodie Sexton
	AFTER, IN THE DARK	BGM
	FLY UP IN THE AIR ～TENSION	BGM
超时空要塞7	突击ラブハート	Fire Bomber
	HOLY LONELY LIGHT	Fire Bomber
	MY FRIENDS	Fire Bomber
	TRY AGAIN	Fire Bomber
	PLANET DANCE	BGM
超时空要塞 开拓者	ライオン	May'n／中岛爱
	射手座☆午后九时DON'T BE LATE	シェリル・ノーム starring May'n
	アイモ	BGM
	トライアングラー	BGM
	TARGET THE	BGM

VF-25S（奥兹玛机）

来自《超时空要塞 开拓者》

只有队长才能搭乘的S型

和米歇尔机同型的机体。由奥兹玛驾驶的S型各项能力都比普通的VF-25要高出一些，并且表面采用了灰色涂装。



文 胧月 美编 Juxi



ひぐらしのなく頃に 絆 II

07th Expansion presents, Welcome to Hinamizawa. WHEN THEY CRY.

《寒蝉鸣泣之时》的NDS版分为四卷。在今年六月底，第一卷《祟》已经与广大玩家见面了，作为第二卷的《想》也于近日确定了发售日期。作为游戏的初期报道，本次将重点介绍登场角色以及NDS版的原创要素。

寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想			
ひぐらしのなく頃に 绊 第二卷·想			
Alchemist	AVG	预定2008年11月27日	日版
1人	容量未定	3990日元	对应周边未定

NDS

《想》所

影纺篇



昭和58年，雏见泽毒气灾害发生后数日，警察赤坂与大石各自开始调查。但事情的发展永远不会那么顺利，调查对象的离奇死亡让调查走进了死胡同。另一方面，雏见泽的少女公由夏美身上也发生了某种奇异的变化……



昼坏篇

某次放学后，圭一和礼奈在垃圾山中享受着“寻宝”的快乐。然而，礼奈偶然的仰头导致自己吞下了从天而降的某不明物体。与此同时，古手神社传出秘宝勾玉失踪的消息，难道礼奈吞下的就是……

登场角色介绍

新角色陆续登场

本作除了主人公圭一以及几位重要的女性配角外，还会出现多名全新角色。一些老角色的插图也进行了全新绘制，下面就让我们来看一看。



赤坂卫

CV 小野大辅

隶属警视厅公安部的警察，雏见泽毒气灾害后前往实地调查。



赤坂美雪

赤坂卫的女儿，为忙于公务的父亲感到骄傲，但因为母亲去世，大部分时间无人陪伴的她也感到非常孤单。



园崎魉

作为雏见泽三大家之一的园崎家的首领，魉在雏见泽拥有绝大的权力。为人古板，难以通融。





目明篇

昭和57年，园崎魅音的双胞胎妹妹诗音搬出学生宿舍移居到兴宫。在这里开始了新生活的诗音，遇到了善良的少年悟史，并对其产生了好感……



▶沙都子的哥哥悟史，他的不明失踪也是故事最为重要的谜团之一。

收录的四个剧本









暇潰篇

昭和53年，警视厅警察赤坂卫接手建设大臣的孙子被绑架事件，前往因建设大坝而即将迎来被水淹没命运的雏见泽村。在这里，他遇到了自己的前辈大石，以及不可思议的少女古手梨花。



▶月夜中，梨花低语着意义不明的句子："我想幸福地活下去"，她能从沉重的宿命中逃脱吗？

园崎魅音



CV 雪野五月

这是魅音幼年时的画像。魅音是园崎家的下一代当主，从幼年时就背负了沉重的使命。

山冲薰



CV 若本规夫

垣内市警察署署长，是个深思熟虑、大叔气质十足的男性，不过表现出来的行动却看似敷衍了事。他与同署的南井圆订有婚约。

藤田慎吾



CV 千叶进步

垣内市警察署的警员，隶属刑事一课，他与同时代的警员南井巴的二人组合因超高的检举率而闻名县内。

南井圆



CV 下田麻美

垣内市警察署的警官，南井巴的妹妹，以前曾做过陪酒女郎。

抵抗 惩罚

PS3百万级FPS大作《抵抗 毁灭全人类》作为PS3平台首发的优秀作品，其游戏素质是毋庸质疑的，推出后便受到玩家们的推崇。如今，开发商又准备把该作推向PSP平台，让掌机玩家也能领略到佳作的魅力，SCEA既能更好地宣传游戏品牌，又能小赚一笔，真是何乐而不为。现在就让我们来看看本作的大致面貌吧。

文 软饼干 美编 澄香

期待度 A

抵抗 惩罚			
Resistance: Retribution			
PSP	SCEA	STG	2009年第二季度	美版
	1人	价格未定	无对应周边	

次世代动作射击大作 即将与玩家们见面！

被誉为首个第三代PSP游戏

游戏图片公布后给人的第一印象就是画面很亮眼，这是因为本作采用了镜面高光反射的显示效果，也就是说光源照射到物体上后，根据角度不同会反射出不同层次的高光，配合细腻逼真的角色建模以及流畅的无缝连接场景，势必将带给玩家们完美的光影体验。正是因为这些因素，本作才被誉为首个第三代PSP游戏。当然，要评价画面是否很牛，还是得我们玩家说了算。



■狙击枪的主观视点画面

填补前作空白，衔接未来之作

本作故事背景设定在系列第1作与即将在PS3平台上推出的第2作之间。游戏时间点不同，使得游戏主角也发生了变化。本作主角是一位名为詹姆斯·格雷森的英国士兵，在游戏初期，詹姆斯发现身边的战友都不幸被异型军团改造成了奇美拉，而他则不得不亲手杀死已经变成怪物的战友。如此草率的举动，自然要受到军规的惩罚，但幸运的是，在大难当前的情况下，英勇善战的主角又被派往战场来协助解救更多的士兵。在单枪匹马闯入奇美拉改造中心的途中会遇到众多艰难险阻，在游戏的某个场景中，就有一场拯救重要战友的任务，玩家只能依靠落后的武器来与数量庞大的奇美拉进行战斗，极其考验玩家的游戏水平。

操作依旧得心应手

本作采用第三人称视点的方式来进行游戏，这与《虹吸战士》类似。通过试玩感觉操作流畅顺手，利用滑杆控制主角的移动，而×□○△则控制主角的转向，并且当准心靠近目标后，准心便会自动锁定目标，算是比较体贴玩家的设定。方向键是切换武器，这样做的好处是可以让相对空闲的左手来分担右手的繁重负担。PSP按键数量没有家用机那么丰富，所以在操作设计上，游戏制作者必须得从简出发来考虑。



■装备有镭射武器的巨型杀戮机械

爽快的战斗体验

和前作一样，本作依旧保留了HP槽和双武器的设定，在前作中出现的各色武器都会在游戏中出现。在游戏大部分时间内中，玩家主要面对的敌人是各个级别的奇美拉战士以及众多智能杀戮机械。



■利用环境与敌人周旋

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

文 软饼干　美编 澄香

有一类游戏只要推出就必定会热卖，无论游戏素质是好还是坏，依旧会受到玩家们的青睐，"《星战》系列"就是属于那个范畴内的游戏。继去年的《战斗前线》之后，"《星战》系列"最新力作又出现在了玩家们的眼前。本作不管是游戏画面还是玩法上都发生了一些喜人的变化，现在就来大致了解下吧。

《星战》人气高，年年有新作！

星球大战 原力释放			
Star Wars:The Force Unleashed			
PSP LucasArts	ACT	2008年9月16日	美版
1人	价格未定	无对应周边	

期待度 B

黑武士神秘学徒登场

■与对手拼剑的黑衣人是达斯维达么?

最吸引北美玩家眼球的必定是电影中那些个性鲜明的角色们，家用机平台游戏《灵魂能力4》之所以热卖，在一定程度上也依靠了《星战》主角们的无穷魅力。黑武士达斯维达、尤达大师等人的出场，毫不费力地俘虏了欧美玩家们的钱包。本作的主角是黑武士的神秘学徒，此人是系列中发挥重要作用的关键性角色，从游戏海报以及相关介绍里就能感受到新人的非凡气势。

"原力"引爆银河系

■破坏力与震撼度满点的闪电风暴技能。

正如本作的副标题，原力是本作中被着重渲染的一项重要攻击技能，原力说白了就是超能力。原力使用者可以隔空将目标举起后扔出去，又或者将箱子等大型物体举起后扔向目标，当然最震撼的还是大范围的闪电风暴，此技能是最具杀伤力的。原力除了可以用做攻击手段外，还有其他一些用途，比如用来修复开关或是机械零件。原力作为解谜手段的例子在游戏中随处可见。

画面上的突破



■全新引擎演绎经典

本作突破性地采用了Havok引擎来为游戏打造整体框架，这和去年PSP上的高素质动作游戏《虹吸战士 洛根之影》采用的是一样的引擎，目的就是能让游戏场景中的各种物体表现出逼真的物理特性来。从公布的游戏图片可以明显感觉到画面质量比以往同平台的《星战》游戏要细腻很多。

带给玩家全新游戏感受

来看战斗方面，本作采用的是第三人称视点，这与以往的"《星战》系列"游戏的类型没什么明显区别。区别虽不明显，但实际游戏内容和玩法却发生了一些变化，游戏从原先强调动作射击渐渐偏向于动作砍杀，游戏理念发生了转变，这也是游戏开发商试图给玩家带来全新游戏感受的一种手段。游戏中还设置有类似《战神》中的QTE模式，玩家按照屏幕提示准确按键后，就能看到主角耍出一套华丽的剑技，直至最后终结掉敌人。另外游戏中的升级系统允许玩家在战斗后获得升级点数，以此来对技能、天赋等进行强化提高。

Yes！美丽祭师二人组5GOGO 全员集合 梦幻庆典

Yes！プリキュア5GOGO！全員しゅーGO！ドリームフェスティバル

NDS	NBGI	ACT
	预定2008年10月30日	日版

美丽祭师历代角色大集合

本作是为了庆祝人气TV动画《美丽祭师二人组》开播5周年而推出的纪念版作品。历代动画中所有的战士都将在本作中登场，另外游戏还收录了由动画版原班工作人员制作的原创开场动画、主题曲《美丽祭师模式SWITCH ON》等崭新要素为游戏添彩。游戏主要由“会话模式”、“迷你游戏”、“战斗模式”三个部分组成，“会话模式”下收录了原创剧本共20话，完成对话就会进入战斗场面。根据玩家选择卡片的不同，故事也会向着不同的方向进展，而选择到恰当的卡片也会在战斗中取得优势。最特别的是，由于本作中各个系列的角色都会登场，玩家还有机会看到角色跨系列的精彩对话内容，让喜欢原作动画的FANS们获得不一样的新鲜感受。而主线剧情中穿插的20多种迷你游戏也都会收录到“迷你游戏模式”中，供玩家反复挑战。

（文：嘟嘟）



▶技能槽积满后就能发动合体技等特殊技巧。

▼历代角色大乱斗的场面在系列作品中出现还是第一次哦！



流星洛克人3

流星のロックマン3

NDS	Capcom	A・RPG
	预定2008年11月13日	日版



流星英雄传说即将再度上演！

大受欢迎的“《流星洛克人》系列”最新作《流星洛克人3》将在今年11月13日和NDS玩家见面，和以往作品一样，本作依旧将分为两个版本进行贩卖。

新作的故事还是以小玉镇为中心展开，讲述因为一颗名为“流星G”的不明物体出现而引发的各种事件。从目前的情报得知，“流星G”具有吸收宇宙中各星座噪音的功能，借助FM星人洛克变身的洛克人也会同样会受到“流星G”的影响，通过最新的调节终端，洛克人可以和噪音进行同步化，通过同步率的提高，洛克人能拥有更强大的力量。当同步率达到200%时，洛克人会变身为“终极洛克人”，拥有可以一击消灭敌人的恐怖力量。

通过“流星G”保存的各星座资料，洛克人可以拥有各种能力变身，并且和原来作品一样每种变身都拥有不同的攻击手段和必杀CHIP。目前最先公开的是“黑之王牌”（ブラックエース）这种擅长空战的变身形态。

（文：羽纹）



◀黑之王牌状态下的洛克人能发挥恐怖实力。

▼各种变身形态的攻击手段各不相同。



维他命Y

Vitamin Y		
NDS	D3 Publisher	ETC
	预定2008年秋	日版

看到这个游戏标题，听说过恋爱AVG《维他命X 革命》的玩家一定会很快将这两部作品联系到一块儿来。不错，《X》中出现的众多人气角色都将以Q版形象在本作中登场，游戏的舞台依然是人才荟萃的贵族学校"圣帝学园"，而主角就是这所学校中的超级吊车尾班级"ClassX"中，被称为"问题学生之王"的六名最烂学生，人称"B6"。在即将到来的学园文化节中，六人准备开设咖啡店并亲自担任服务生来招揽人气。不过相对前作只有主角扮演的一名老师，本作中就新增了六名人气教师"T6"，游戏类型也从恋爱AVG改为了迷你游戏合集。游戏中收录迷你关卡共26个，包括迷宫挑战、节奏游戏等内容，其中B6每人登场各2题，T6每人登场各1题，B6与T6共同登场7题，另外还有一个特别关卡。而前作中各名角色的爆笑无厘头发言在本作中也得到了保留，喜欢《X》的玩家，准备拿起触控笔与B6一同体验热闹的文化节吧！

（文：嘟嘟）



▶不要看有长发和可爱的辫子头，这就是由6名超级问题男学生组成的"B6"。

Q版《维他命X》





▲连迷你关卡的标题都不乏恶搞元素，比如这个关卡就叫"润！ want you！"





▲这个游戏中要躲避路途中妨碍主角的葛城银儿，将饮料顺利送到真壁翼手中就算通关了。

未知战士 木马的咆哮

UNKNOWN SOLDIER 木马の咆哮		
NDS	D3 Publisher	ACT
	预定2008年10月	日版

投身二战战场，再次体会历史的震撼

本作是一款以第二次世界大战为背景的动作射击游戏，在游戏中，玩家将扮演一名无名的普通士兵，在欧洲战线上参与盟军破坏德军前线部队与武器开发设施的"特洛伊行动"。玩家要跟随前线情报部队的指示，对敌人的部队、据点展开奇袭。在作战开始前，玩家要根据战况用不同的武器来装备自己与队友。游戏中包括的武器有30种以上，随着战斗的继续，玩家就可以获得初期没有的强力武器，也可以驾驶各种车辆、坦克来完成任务。游戏包括十多个任务，有巷战、野战、潜入等多种多样的玩法，喜欢军事，尤其是喜欢二战题材的玩家不妨期待一下。另外，游戏预定支持通信对战功能，玩家届时可以和好友一起投入游戏。

（文：盲先知）



▲游戏的标题画面很像《兄弟连》里著名的一幕。



▲眼前的吊桥断掉了，要怎么通过呢？



◀摧毁敌人的坦克，带领部队取得胜利！

喧哗番长3 全国制霸

PSP	喧哗番长3 全国制霸	
	Spike	ACT
	预定2008年11月27日	日版

在PSP上尽情宣泄你的热血青春



《喧哗番长》是PS2上的一个热血学园动作游戏系列，过不了多久PSP玩家们就可以在掌机上玩到这个系列了，并且是系列的最新正统续作。本作的主人公是一个名叫坂本高志的不良学生，在遭到老师“不参加修学旅行就不能毕业”的警告后，坂本只好很不情愿地参加了修学旅行来到乡都，而当坂本得知了那里每年都会举行全国不良学生的争夺战时，他开始了自己制霸全国的青春梦想。在游戏中存在着日本47个都道府县，玩家需要扮演主人公坂本高志，与出身于这些地方的坏学生头儿们进行对决，最终实现自己制霸全国之梦。因为本次的主题是修学旅行，所以除了与混混们交战之外，玩家还可以与同学们一起前往各个观光胜地，并与女生们谈情说爱。7天的修学旅行和谁一起度过可以由玩家自己来选择，而如何度过则会影响到游戏的结局。（文：雷伊）



▲这才是真正的“用眼神杀死你”啊。



▲为了成为不良学生之王，坂本高志必须与来自全日本的不良学生们交战。



▲游戏中热血的地方比比皆是。

零・超兄贵

PSP	零・超兄贵	
	GungHo Works	STG
	预定2009年初	日版



人气2D横向卷轴射击游戏“《超兄贵》系列”最新作《零・超兄贵》即将登陆PSP，《超兄贵》最初在PC-E平台登场，因具有超硬派的风格和独特的世界观受到了不少射击游戏爱好者的喜爱，随后的续作还分别登陆过SS和PS等平台。本作名称中的“零”所代表的是回归原点的意思，在游戏中不仅“阿顿”和“萨姆森”这两位熟悉的肌肉男会登场，并且游戏的第一关还是以PC-E版初代的第一关为基础，将背景和BGM重制后呈现在玩家面前。游戏一共有5关，根据玩家的游戏情况会进入不同的分支，从而达成不同的结局，所以要想看所有结局画面的话就得花费一番工夫。另外值得一提的是，本作还会推出通常版和初回限定版两个版本。（文：乌冬）

▶男子汉的象征“肌肉光线”依然建在。



▲游戏中BOSS的形象非常猥琐。

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的"电玩书刊区"（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



大16开128页+DVD

模魂志 No.24

世界上最大规模的美少女手办及完成品展会"WONDER FESTIVAL 2008[夏]"隆重举行，本辑将带大家一同体验展会的盛况。拥有绝顶气势的1/48大比例ν高达以及人气机体古伦加斯特零式等热点模型将在本辑当中为您展示。本辑更带领大家去到香港，体验"2008电击高达模型王大赛"的实况。figma、NENDOROID、变形金刚、圣衣神话等众多新品玩具也将火速为您作出点评。





已上市，各地报刊亭销售中

游小说 第18辑

"《零》系列"最新作——《零 月蚀假面》，最强4万字剧情小说一期完结。《不可饶恕》，带你进入环环相扣的案件与阴谋中；《如龙》，围绕着一百亿元与一个小女孩的黑道纷争；《格兰蒂亚》官方小说，抵达圣地，最震撼的一幕即将上演；《光环 奥星的幽灵》，《光环》第四部小说，斯巴达战士的传奇继续连载。





已上市，各地报刊亭销售中

224页全彩32开+动画DVD

口袋玩家 VOL.11

精美赠品：皮卡丘纸模+《四格大百科》笔记本

本辑带来《白金》发售前最新最全面的综合报道。专题企划《口袋世界地理漫谈》开始"七岛篇"的漫游之旅，《口袋妖怪原型探析》继续连载。研究所收录《突击队 融合》极限通关研究。三大漫画继续连载。《突击队 融合》漫画和小说《月之铃》都将迎来最终结局……

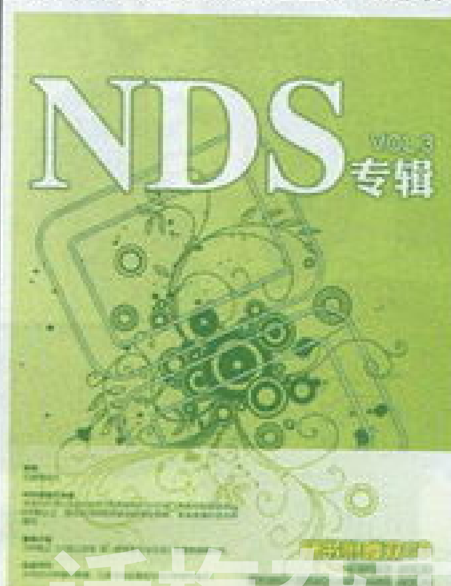


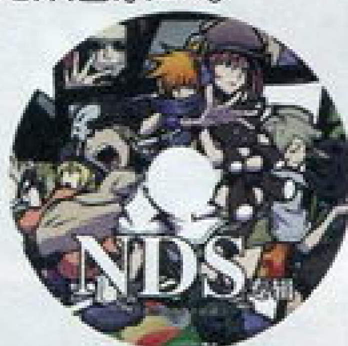


已上市，各地报刊亭销售中

NDS专辑 VOL.3

《NDS专辑》第三弹。年鉴部分收录了2007年5月至2008年7月发售的350款以上日美欧版NDS游戏的详细介绍。攻略部分收录了《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》、《世界树迷宫II 诸王的圣杯》、《美妙世界》等8款NDS经典佳作的详细攻略。书中还有NDS软硬件详细教程、《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》剧情小说等精彩内容，随书附赠双音乐CD。







9月5日 全国上市

文 纸鸢　编 盲先知　美编 紫枫

你不是一个人

细数掌机中的双胞胎





在我们的生活中有一群人，他们生来就不孤单，成双成对地来到这个世界上，没准你还会把他们搞混——没错，他们就是孪生儿，通常叫做双胞胎。双胞胎可谓生来就不是一个人，他们和另一个自己一起来到这个喧嚣的世界上，注定和别人有所不同。他们或许有着不分彼此的面庞，但是很可能性格迥异、判若两人；也可能外观不尽相同，但彼此之间却有着常人难以理解的心灵感应。

在我还很小的时候，就非常羡慕双胞胎，羡慕他们可以在前进的途中相互扶持、遇到困难的时刻互相安慰、拥有喜悦的日子彼此分享……其实在掌机的世界中，可是有不少货真价实的“双胞胎”存在，下面我们就来挑选其中一些代表来细看一番。



马里奥（兄）&路易（弟）

出处：《超级马里奥兄弟》

马里奥和路易哥俩可能是游戏界最著名的两兄弟了。提起这两位水管工，你可能率先想到的是他们的“兄弟”关系，因为他们登场的游戏就叫做《超级马里奥兄弟》，可未必有多少玩家会记得他们俩也是一对双胞胎。不知道其实也很正常，为什么说正常？因为普通人印象中的双胞胎大都有着相似的外形，接近的性格。可是这哥俩并一点儿不符合这规律，他们一高一矮，一胖一瘦，一个胆大包天，一个胆小如鼠，简直就是判若两人，所以很难会让人有“双胞胎”的概念。但事实却告诉我们，这是一对如假包换的双胞胎兄弟。其实双胞胎也并非全都是一个模子里刻出来的，对于异卵双胞胎而言，他们的差别确实是比较大的，这样看来马里奥和路易应该就属于这种情况。





不过在FC的初代《超级马里奥兄弟》中，兄弟俩除了穿着颜色不同外，路易和哥哥可是没有任何区别的。当然，这只能说是制作人员的偷懒，根本没有重视路易的个性塑造，因而只是简单地进行了服装的替换，不过这也为此后两人迥然不同的命运埋下了伏笔——弟弟路易一直生活在哥哥马里奥的阴影之下。

对于大名鼎鼎的哥哥马里奥，我们就不再浪费笔墨，着重说说这可怜的弟弟。之所以说路易活在哥哥的阴影之下，下面有个很好的例证：在GB版《超级马里奥大陆》中只有马里奥一个人的大活跃，路易连影子都没见到。更悲惨的是，在这款游戏中马里奥要拯救的并不是一贯被库巴抓走的碧奇公主，而是在系列中被设定为路易女朋友的“戴西公主”。自己的女友自己不能去救，这是何等的耻辱？这也就算了，当后来设计者开始刻意区别二人特点的时候，路易似乎看到了翻身的希望，美好的生活就在眼前了。但是很可惜，等到好不容易可

以轮到有鲜明特点的路易亲自出场了，我们才恍然大悟，这个大男人要戴着顶绿帽子满世界乱跑了……

除了外形上的极力打压，为了衬托哥哥的英明神武，路易在性格上也被塑造得软弱不堪。在《马里奥与路易RPG》一开始的剧情中，路易因为惧怕冒险几次三番想逃脱旅程，但是最终还是被哥哥冷酷无情地强拉入伙；就算是到了自己担纲主角的NGC游戏《路易鬼屋大冒险》中，还是难改胆小本质，冒险旅途中经常被吓得大喊大叫，趴在地上一动不动。

不过虽说路易不招制作者待见，但是哥俩本身的关系却还是亲密无间的，一起出生入死的次数不计其数，尤其是弟弟路易，尽管胆小软弱，但是只要和哥哥在一起冒险，一切的恐惧都会变得荡然无存。

双胞胎类型：异卵双胞胎，身材长相大不相同，连待遇也完全不同。

亲密度：85%

默契度：80%



综合评价：哥俩都没有什么坏心眼，加之二人经常一起外出冒险，很好地培养了默契，这一点在“《马里奥＆路易RPG》系列”中可见一斑。不过就像多子女的家庭里，父母总有对个别子女偏爱的现象一样。在这里开发人员就好比他们的父母，这对双胞胎在待遇上肯定有着差别，哥哥显然比弟弟受欢迎，但是好在弟弟并不在意这些，所以算起来还是一对比较亲密的双胞胎兄弟。

瓦里奥（兄）＆坏路易（弟）

出处：《马里奥》系列



比起前面两位，同样来自蘑菇世界的这另一对双胞胎的知名度就就要低一些了。而且如果说路易是马里奥的配角的话，“瓦里奥＆坏路易”俩人就是“马里奥兄弟”的配角了。原本想在介绍“马里奥＆路易”的时候就顺带着介绍了，但是哥哥瓦里奥近年由于多次担纲游戏主角后自成一派，因而名声大噪，所以决定还是单独来说说这一对。

比起前面两位的善良，这两位在游戏界简直就是无恶不作的超级大恶棍。对于哥哥瓦里奥，我们已经再熟悉不过了，“惟利是图、见钱眼开”就是他的生活动力。虽然大多时候好吃懒做，但只要一听到有捞钱的机会，便迫不及待地踏上冒险。他做人也不择手段，即便是捞到钱财也总是想着一个人独吞，好在这人不走运，几乎每次都是无功而返。此外瓦里奥个人习惯也非常之差，手指几乎闲下来就伸进鼻孔里……活脱脱一个“奸、懒、馋、脏”的形象。



而弟弟坏路易，我们的了解就相对要少了很多。如果说路易是哥哥马里奥的配角，那么坏路易无疑就是为了对应路易的形象而设计的配角——配角中的配角，既要充当哥哥瓦里奥的配角，还要充当路易的配角，因而出场机会非常之少，几乎没有什么挑大梁的出场。不过呢，在大乱斗或体育类的游戏中他们还是有着不俗的表现，像NDS上的《马里奥赛车DS》、《马里奥篮球》、《马里奥聚会DS》

以及《北京奥运会》中都有着不俗的表现。尤其是《马里奥赛车DS》中，虽然坏路易不是初始角色之一，但是只要达到条件可以使用他之后，就可以看到他那辆别具一格的黄色挖掘机，绝对令人过目不忘。

外表上这哥俩和马里奥与路易一样，一高一矮、一胖一瘦地相去甚远，但不同之处在于这位弟弟一点也不示弱，眉宇间透露着和哥哥一样的邪恶气息。不过这哥俩的关系就很差劲了，瓦里奥每次出门冒险从来没有通知过弟弟，更不要说与他并肩作战了。而坏路易也不在乎，虽然目前为止还没有太多的证据表明坏路易也是个和哥哥一样作恶多端的家伙，但我们常说“相由心生”，高高瘦瘦的坏路易比起哥哥来说，面庞中透出奸诈感觉有过之而无不及，假以时日，如果任天堂愿意给予机会让他独自出任一款游戏的主角，必将和哥哥一样有一番作为。

双胞胎类型：异卵双胞胎，有着较大的外表差别，但是无形中透露出的那股“邪气”让人确信这是一对双胞胎。

邪恶度：90%

友好度：20%



综合评价：除了在一些篮球、足球、网球比赛中被玩家选定后不得不作为队友出场的时候，这哥俩几乎就没有并肩作战的时候，所以默契度确实不高。而且兄弟俩也没有一起出门寻宝的经历，所以这亲密度看来也确实一般，说不定没事还会掐架。这可真是名副其实的“亲兄弟，明算账”的一对。但是论起两个人的邪恶来可是互不相让，虽然外形上存在不小的差别，但是那种骨子里流露出的坏坏的表情，却让人不得不感叹兄弟间的相像。

立花政夫（兄）&立花和夫（弟）

出处：《天使之翼》

《足球小将》是漫画家高桥阳一的代表作，这部从1981年便开始连载的足球题材漫画作品，时至今日依然有着非常高的人气。而在这20多年断断续续的连载过程中，这部作品也多次被改编成游戏发售。和“《口袋妖怪》系列”一样，因为早期在大陆并没有正式被引进，所以它的动漫和游戏在叫法上也存在着一定的差异，动漫作品被译作《足球小将》，而游戏则直接被玩家唤作《天使之翼》。《足球小将》也好，《天使之翼》也罢，接下来要说到的这对双胞胎兄弟，便出自这部作品。



哥哥立花政夫、弟弟立花和夫——这对来自花轮小学的双胞胎小哥俩，从小学时期便出现在这部作品中。在初次登场时，他们二人就率领球队给主角大空翼造成了不小的麻烦，虽然最终花轮队还是败给了大空翼率领的南葛队，但是这对长相如出一辙、有着可爱门牙作为标志的双胞胎球员却给人留下了深刻的印象，最终他们也双双获得了当届全日本少年足球大会的优秀球员奖。



所谓“打虎还得亲兄弟，上阵须教父子兵”，在足球这种需要默契和配合的集体比赛中，双胞胎兄弟自然有着常人难以企及的先天优势。凭借从小学开始培养的足球能力和双胞胎之间与生俱来的的默契，立花政夫、立花和夫在足球场上几乎变成了一个人，难怪周围的人总是称呼他们为“立花兄弟”，而很少分别

记得两个人的名字。因为他们总是一起出现，只要少了哪一个在场上，另一个就会变得状态不佳，连观众都会觉得不自在。他们同一天出生、效力于同样的球队、同样惯于使用右脚。他们还拥有两个人一起发动的射门绝技，比如非常著名的“双胞胎射门”和“一飞冲天射球”，后面这一招的发动方式是一人倒地用双脚将另一人送上天空，再由飞到空中的一人进行射门，因为这一招，他们也有着“鸟人兄弟”的绰号。但尽管他们如此地亲密无间，却从不排斥其他人，他们不但两个人感情很好，而且和其他队友也有着深厚的友谊，因而在中学时代，他们还曾与次藤洋组成过“三人技”，这足以证明他们兄弟一心却并不排外。

其实在众星云集的漫画原作中，这对双胞胎兄弟并不出众，和大空翼等主角的人气更是难以相比。但他们有着自己的优势，他们深深明白足球的快乐何在。在漫画中有对他们如下的评价：这两兄弟渴望比赛的胜利，但绝不会为了胜利而不择手段。像立花兄弟那样的具有娱乐性的球员再没有别人了，其实他们也只不过是活用了自己的长处，为观众带来乐趣。他们华丽的表演完全是出于对足球本身的热爱，出于他们对于足球的理解，立花兄弟也成了足球场上的快乐使者。

双胞胎类型：同卵双胞胎，如果不是球衣号码的不同，实在很难分清这兄弟俩。

相似度：95%

配合度：99%



游戏中两人也在同一队效力

综合评价：从小学到中学再到日本队，兄弟俩总是不离不弃，为了快乐足球的信念同甘共苦。华丽的技术之下，是二人费尽心血的拼命努力，互相地鼓励和促进，让他们之间充满了信任。虽然在人才济济的原作中兄弟俩的登场机会并不算多，但是他们那种双胞胎之间才存有的默契，是别人永远也学不来的。而对于两个人的相似程度，由于是同卵双胞胎，又有着共同的足球爱好，因而真可以说是不分你我。在2002年发售的GBA游戏《天使之翼 光荣的轨迹》中，漫画中的著名球员被设定加入了日本J联赛的各个俱乐部中，而他们兄弟俩则是双双加盟J联赛“市原古河”队，并肩作战，他们无疑是最默契、最快乐的双胞胎兄弟。

史黛拉(姐)&罗莱塔(妹)

出处：《恶魔城 迷宫画廊》

前面说了三对双胞胎兄弟，接下来我们看看掌机世界中的双胞胎姐妹们。其实掌机中双胞胎姐妹的数量不比双胞胎兄弟少，咱们往下看就知道了。

在NDS游戏《恶魔城 迷宫画廊》中，就有这么一对双胞胎姐妹花，她们是年仅21岁的吸血鬼双胞胎姐妹——史黛拉和罗莱塔。玩过《迷宫画廊》的人都知道，这对双胞胎姐妹在游戏中是作为敌方BOSS出现阻挠玩家前进的，而且两人会配合进攻，她们联手的时候非常地难缠，会给玩家造成不小的麻烦。当然了，在游戏中她们只体现了善战的一面，并没有对她们进行详细地刻画。但是细细了解一下，就会知道她们是一对非常有意思的双胞胎姐妹。首先是姐姐，她使用一把神速之剑作为武器，从扮相来看给人一种傲慢、强势的印象。另外她的穿着也十分性感妖艳，一种成熟女性的气息油然而生，这也非常符合她吸血鬼的身分，难怪有人称她为“吸血鬼女王”；反观妹妹，则给人内向温柔的感觉，虽然身为吸血鬼，但


姐妹扮相大不同





却感受不到半点压迫感，眼神中淡淡的忧伤甚至让人有种怜惜之情。

这样两个反差强烈的双胞胎姐妹，却有着完全一样的面孔。我们不得不佩服游戏的人设，将两个五官如此接近的姐妹，刻画得大不相同——姐姐的强势、妹妹的柔弱，在她们的脸上体现得如此明显。明明是相似的鼻子眼睛，却给了我们完全不同的两种感受。

◀如此相像的面孔却给人截然不同的感觉。

双胞胎类型：同卵双胞胎，但完全不同的气质和打扮，让你绝不会认错她们。
反差度：95%
默契度：85%
综合评价：她们有着相似的面庞和完全不同的气势给人强烈地反差感——姐姐的盛气凌人，妹妹的楚楚可怜，虽然只是一对配角，但却给人留下了深刻的印象。而且由于扮相、攻击方式也大相径庭，因而绝对不会轻易把她们认混。两人的默契也相当之高，互相弥补的攻击方式会在游戏中给玩家造成不小的麻烦。

美柳千奈美（姐）&叶樱院绫美（妹）

出处：《逆转裁判》系列

“《逆转裁判》系列”中有着许许多多的恶人，但是这个有着清纯外表、甜美长相却心狠手辣的叫做美柳千奈美的女子，即使在这种恶人成群的游戏里，也称得上“出类拔萃”了。美柳千奈美还有一个孪生妹妹叶樱院绫美，这对双胞胎在“《逆转裁判》系列”中是举足轻重的角色，尤其是她俩与主角成步堂龙之间的故事，是贯穿整个游戏的一条主线。

在成步堂大学三年级的时候，交到了平生第一个女友——美柳千奈美。这个美丽动人的女孩子是成步堂同校的文学系女生，成步堂非常喜欢她。但是接下来发生的一起命案让年轻的成步堂以被告的身分踏入了法庭，案件死者是同校学生吞田菊三，成步堂因为涉嫌杀害他而被检察院提起公诉。这时候绫里千寻挺身而出，为成步堂进行辩护。可作为证人出庭的美柳千奈美所做出的证词全部不利于成步堂，好在千寻对此早有准备，最终将真凶美柳千奈美绳之以法。此事对成步堂的打击非常大，他想不到女友会残忍地杀害前男友并嫁祸给自己。


这样的笑容下隐藏着杀机

多年后的一个夜晚，已经身为律师的成步堂查看了恩师绫里千寻参与的第一个案件，这才了解到千寻老师和美柳千奈美早在那时已经结下了恩怨：美柳千奈美本姓绫里，和千寻是表姐妹，不过从小被从事珠宝商的父亲带走并改姓为美柳。曾与第一任男友尾井田美散以及义姐美柳勇希一同策划过“两亿日元珠宝的强盗案”，为了进一步独吞这颗珠宝，她杀害了义姐美柳勇希，犯案后改名为无久井里子。多年后绫里千寻正是为这起案件第一次上庭起诉，当时千寻胜券在握，但是因为尾井田美散以死相护，所以无法给她治罪。而在那次开庭后，美柳又给千寻老师的恋人——律师神乃木庄龙下毒，为了脱身，她将毒药拿给恰巧在法院的成步堂并与之交往，此后为了拿回毒药，才策划了那起陷害成步堂的杀人案。


最，是那一低头的温柔

故事本该就此告一段落，但是有一天成步堂从灵媒杂志上看到了一个长相和美柳千奈美酷似的女孩子，而此时美柳已经被处以极刑，那么这个女孩又会是谁呢？成步堂打算去寻找这个叫做叶樱院绫美的女孩。就在成步堂找到她后不久，绫美成了杀人案的被告。成步堂决心为她辩护，在这个过程中，原本躲避成步堂的绫美向他打开了心扉，并承认自己正是美柳千奈美的孪生妹妹，当年他们的母亲纪美子在和千寻的母亲舞子争夺本家地位失败后，又被珠宝商美柳氏抛弃。美柳氏带走了双胞胎中的姐姐，而自己则被送到"叶樱院"由院长抚养长大。案件最后，美柳千奈美的恶灵附在了妹妹叶樱院绫美的身上，但是姐姐和妹妹的巨大反差却没有逃过成步堂的眼睛，最终恶灵在惨叫声中消失得无影无踪。而案件结束后，成步堂又得知了一件事情：其实六年前和成步堂在交往的人根本就是绫美，姐姐美柳只见过成步堂两次……值得安慰的是，这个善良单纯的女孩子在和成步堂交往的过程中，真的爱上了成步堂，只是一切都随着姐姐的疯狂行为而变得烟消云散……



▲面对成步堂，绫美出现了精神枷锁。

双胞胎类型：同卵双胞胎，完全一样的她们让年轻的成步堂也无法分清究竟哪个才是自己的恋人。

悲惨度：100%

反差度：80%

综合评价：虽然提到姐姐给人更多的感觉是憎恶，但是如果两人一起来看，她们绝对算得上是非常悲惨的一对双胞胎。私生女的身世、混乱的家庭状况、从小骨肉分离，一个变成了疯狂的杀人恶魔，一个无比善良对姐姐言听计从……这样的身世和境遇，实在令人扼腕痛惜。



▶开心的成步堂认为这个女人就是自己的真爱。

切丽卡（姐）&尤利（弟）

出处：《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》

到这里，正好分别介绍了几对男双胞胎和女双胞胎。而这最后的一对，和前面的都不一样，这是一对龙凤胎。这对龙凤胎姐弟出自NDS游戏《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》。双胞胎姐弟两人所居住的安宁、平静的小村庄在某天突然发生了奇怪的事件，红色水晶的出现暗示着灾难的来临，当寄宿着邪恶之力的红色月光普照大地之时，残酷的命运齿轮开始了转动，于是他们踏上了自我拯救的冒险旅途。

姐弟俩属于库梵多族，其中姐姐切丽卡是一名充满正义感的少女，她天性活泼开朗，对于弟弟尤利来说，绝对是靠得住的好姐姐，爽朗的性格，正直的人品每时每刻都影响着弟弟。而出生稍晚一些的弟弟，则深受姐姐的影响。他有一颗善良真诚的心，相比强势的姐姐，他看上去要怯懦一些，但是在关键时刻也是会为了保护别人不惜牺牲自己的人。或许是年纪尚小，尤利对身边的任何事情都充满了好奇心，从不知道什么是害怕，但随着在冒险旅途中的磨练，经历过各种危险的尤利终将会成长为一名令人生畏的英雄。



不过这对双胞胎的身世并不算好，他们是由父亲拉夫特独自抚育长大，身强体壮的拉夫特有着乐于助人的精神，这也是切丽卡和



尤利姐弟具有正义感的根本缘由。拉夫特为人诚恳，自从妻子过世之后，便担负起了养育儿女的责任，对两个孩子颇为宠爱。虽然没有了母亲的呵护，但是身边还有许多值得他们爱的人，比如两位对他们影响颇深的老师，也把所有的爱给予了他们，总而言之，这对龙凤胎虽然自小没有了母爱，但是他们依旧健康茁壮地长大成人，并且踏上了逆转命运之轮的旅程。

双胞胎类型：龙凤胎，一男一女很好辨认。

依赖度：95%

默契度：80%

综合评价： 虽然游戏中没有着重介绍姐弟之间的感情，但是姐姐对于弟弟的莫大影响却无法忽略。在冒险过程中，姐姐虽然非常的强势，但是“只要和尤利在一起就没事的。”这种想法，也算是透露了对弟弟的依赖，而弟弟也没有让姐姐失望，“我，只是想保护好姐姐。”便是最好的内心写照。



其实除了以上几对双胞胎，还有很多因为篇幅所限以及笔者个人的见识短浅未能详细提到，比如《光辉圣约2》中登场的魔女见习双胞胎姐妹爱丽丝和特利斯，在第一作中，她们还只是负责合成道具而不参战的两姐妹，而在2代中也加入了战斗，和主人公共同奋战。另外《口袋妖怪》的玩家一定都知道，在GBA《宝石》版以及NDS的《钻石·珍珠》中都存在着一些双胞胎小姐妹NPC，她们成双成对地出现，和主角的精灵2v2对战。还有在“《洛克人EXE》系列”中，主角光热斗和ROCKMAN.EXE也算得上一对特殊的双胞胎了，光热斗的双胞胎哥哥光彩斗因为心脏病而未满一岁就过世，而当时两人的父亲钓一朗正在研究将操作者的遗传基因储存在领航员体内的技术，于是他就将彩斗的基因资料转变成为洛克人，并将洛克人交给热斗，让他们并肩作战，因此他们也算一定意义上的双胞胎。


爱丽丝和特利斯外貌不甚相似


光热斗和ROCKMAN.EXE

特别附录





游戏也有"双胞胎"

除了以上的这些游戏中的双胞胎人物，其实掌机中还存在着另一种类型的"双胞胎"，它们就是双版本游戏。提到双版本游戏，我想绝大多数人都想到了著名掌机RPG作品"《口袋妖怪》系列"。没错，它们应该算得上双版本游戏的开山之作了，从初代《红·绿》开始就分为双版本，而此后的《金·银》、《红宝石·蓝宝石》以及《钻石·珍珠》都是如此。不仅仅正统作品，衍生作品"《不可思议的迷宫》系列"同样也采取了双版本的方针，尤其值得称道的是第一作，双版本分别出在了NDS和GBA两个平台上。

此后也有一系列学习《口袋妖怪》"双胞胎"策略的掌机游戏发售，像非常著名的"《网球王子》系列"，GBA的《网球王子2003》和《网球王子2004》都是双版本，单一版本只能使用一半的游戏人物，只有两个版本才可以使用所有登场球员。这种战略也延续至今，NDS版最新的《网球王子Driving Smash》也同样是双版本，只不过分别在2007年12月20日和2008年1月24日发售，这种情况还是比较少见的。

除了《网球王子》，"《洛克人EXE》系列"也算得上"双胞胎"游戏的典范了，不过这个系列并不是从一开始就采取双版本策略。只是从《EXE3》开始，Capcom才开始正式发售双版本，双版本让该系列销量和知名度双双上升，此后的《EXE4》依然采用这样的模式。而到了《EXE5》，由于NDS已经发售，Capcom变本加厉，把双胞胎变成了三胞胎——除了GBA的双版本还多了一个NDS版。





到这里，这个专题就结束了。其实说起来笔者真的非常羡慕双胞胎们，但是羡慕归羡慕，这种事情是可遇而不可求的。对于这些生来就不寂寞的双胞胎们而言，应该珍惜上天这份来之不易的眷顾；而对于已经是"一个人在战斗"的我们而言，也不用气馁，更应该精彩地过好每一天。



文 嘟嘟 美编 chisun

推荐度 B

マール王国の人形姫 天使が奏でる愛のうた

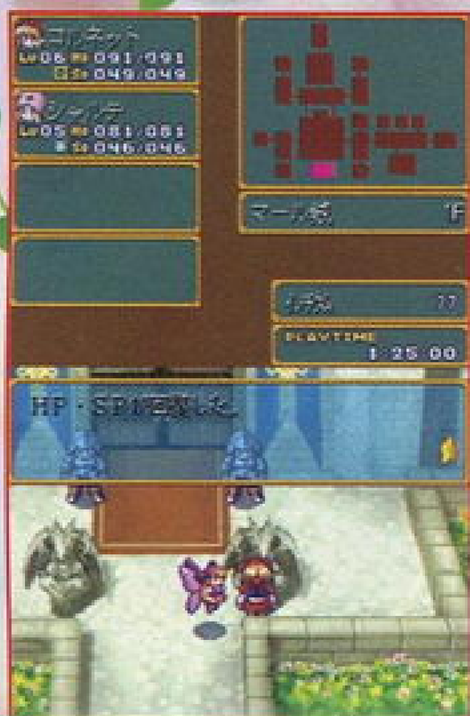
玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌

マール王国の人形姫 天使が奏でる愛のうた

NDS	日本一Software	RPG	2008年8月7日	日版
	1人	1Gb	5040日元	无对应周边

作为PS游戏的移植版，本作除增加了一些NDS版崭新要素外，人物也都经过了重绘，相比原作童话色彩更加浓厚。而既然被称为音乐RPG，游戏中穿插的音乐场面也是让人印象深刻。

与人偶为伴



▲地图上调查大部分的石像，或者到教堂祷告，都可以回复满HP和SP。

由于主人公柯奈特的设定是具有与人偶对话的奇异能力的女孩，所以在村落中搜集情报时，调查房间中的玩偶，就能听到它们的心声。而其中部分玩偶在对话之后，会要求主人公吹奏小号收留它们一同旅行，选择“是”就能将他们收为同伴一同参与战斗。而主人公最要好的伙伴库鲁鲁则是特殊的精灵人偶，不知下一步该做什么时，选择菜单中的“そうだん”就可以与库鲁鲁对话，从而得到行动的线索。



◀在汉堡包店的隐藏房间中被遗忘的巨鹿布偶L君，与柯奈特一行人的相遇让它终于能够走出房间看看外面的世界，其人偶属性是雷。

▶游戏上屏的右上方会显示当前所在地图，这样一来即使在地形复杂的迷宫中也不会迷路了。





◀进入玛鲁王国广场中左侧的一间屋子，能够收留蛋型人偶基德。

战斗系统

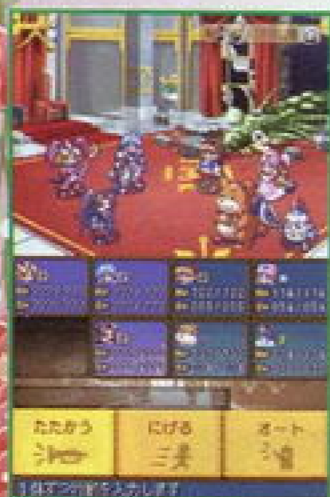


▲柯奈特吹奏的小号能够对敌人造成物理伤害。

本作采用的是传统的踩地雷式战斗，遇敌后可以选择“战斗”、“逃跑”、“自动战斗”。剧情流程中所收留的人偶可以一同加入战斗，不同的玩偶拥有不同的魔法能力，玩家可以在菜单中选择“へんせい”一项，进行队伍编成。主人公柯奈特的主要武器是小号，她可以利用吹奏小号来打击敌人，而她的特技就分为两种，一种是直接消耗SP来使用的普通技，另一种则是需要在使用回复类特技帮助同伴强化战斗力、回复体力之后，消耗累积起来的“感谢值”才能发动的必杀技巧。只要使用回复类特技帮助同伴，战斗画面右上方“感谢槽”中的感谢值就会积累，每格感谢值用音符表示，满格后就会升一级。而且最为方便的是，积累起来的感谢值如果在本次战斗中没有使用或还有剩余，则可以保留到下一次战斗中。也就是说感谢值不会因为战斗的结束而消失。另外需要注意的是，每帮助一名同伴感谢值就会上升一格，因此战斗时队伍中的同伴人数越多，每次感谢值上升越多，积累起来的速度也就越快。



▲必杀技之一的“草莓蛋糕”，能够给与敌方全体强力打击，需要消耗3级感谢值。



◀使用特技“爱のラッパ”，能够增强为我方人偶的防御、速度和精神力，使用后“感谢槽”内就会积累起用音符表示的感谢值。



▶当然，除了必杀技之外，部分普通技的威力也是不可小觑的，例如柯奈特使用的这种多次落雷攻击，不过使用一次就需要消耗50点SP。

音乐事件

剧情进行中会发生不少音乐事件，这些音乐事件中会有完整的真人配唱歌曲供玩家欣赏，玩累的时候停下来听听这些抒情的歌曲也是不错的选择，当然如果玩家想要尽快进行下一步游戏也可以选择跳过。已经出现的音乐事件可以在主菜单的“アンコール剧场”中选择进行回放。

◀“玛鲁小姐大赛”的决赛上，柯奈特与伊特莉成为最后的胜利者，演唱了抒发各自心声的歌曲。



▲不得已穿着巨鹿装与王子跳舞的柯奈特很具有喜剧色彩，但却意外地吸引到了王子的目光。

迷你游戏

到柯奈特所在的オレンジ村广场上，调查道具屋旁两个告示板中右边的那个，可以进行吹奏小号的迷你游戏。具体操作方法是要向麦克风吹气，把五线谱中的音符吹到右侧的“GOOD”处，音符每到达一次“GOOD”就能获得10枚“イノチウム”，这个“イノチウム”就是游戏中的金钱，初期想要购买道具但是又没钱时，可以利用这个迷你游戏轻松赚取一些。



▲调查告示板，会出现是否进行迷你游戏的选项，选择“是”则开始吹奏。



◀利用迷你游戏轻松赚取金钱，比到迷宫中打怪快多了，当然这只限于游戏初期。

◀“不思议森林”的汉堡包店中，还借用了日本作家宫泽贤治的经典寓言故事。不过游戏中NPC的台词和形象就完全是搞笑型。

玩后感

本作的重点还是放在可爱的人设、童话般的故事上，没有太严肃和激烈的战斗，有的只是温馨欢乐的歌舞场面和一个个恶搞的小插曲。战斗系统与PS原作相同，必杀技的画面也显得轻松有趣。所以在游戏难度上本作的定位也是相当低，不用任何技巧也能轻松通关，总的来说还是适合喜欢可爱风的女生玩家。

文 宇轩 美编 澄香

Memories Off ～それから～

メモリーズオフ

Press Start Button

彼……彼方?
你那时，为什么消失不见了?
说来话长嘛……
就算是这样，你至少也跟我说一声啊!
你可以打手机给我啊!你做得到吧!
烦死了，给我给我，我打我打!我可不记得什么时候变成你妈妈或是仆人了!

如同滑入即将开车的拥挤电车内，突然，她出现在我眼前。
夏天，又再度降临了。



想君 秋之回忆3				
想い出にかわる君 メモリーズオフ				
PSP	5pb.	AVG	2008年8月14日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

故事背景

加贺正午是一名刚刚入学的大学生。虽然换了一个新的环境，但高中的那段不愉快的经历却依然在他脑中徘徊。女友黑须彼方，没有留下只言片语便突然消失不见，令他百思不解。不想去上学的正午于是整天躲进学校旁的咖啡屋，与店长、信、郎红丸三人一同渡过无聊的时光。突然有一天，黑须彼方再度出现在了他眼前……





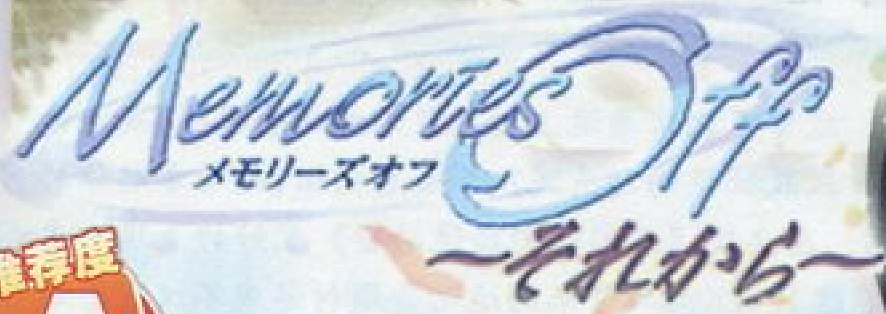
作为女主角，黑须彼方是一名看上去冷酷，令人捉摸不透，然而内心却十分柔弱胆怯的女生。虽然自始至终她都爱着正午，但却一直不敢真正地去面对他。相比起系列中的其他女主角，她没有唯笑的坚强，更没有萤的完美。虽然我行我素，却依旧希望有个人给她依靠。她从来没有忘记过那段同正午一起度过的日子，无论是那些童年时光，还是之后在高中里的日子，她也未曾放弃对于正午的感情，因此，不管在哪里，正午赠送的那枚戒指永远带在她的手上。如果没有黑须彼方的那些阳光和开朗，《想君》将失去绝大部分的亮点。

作品解析

本作是Kid公司的一次全新尝试。在《秋之回忆》和《秋之回忆2》的大获成功后，想要有一些重大突破，就必须从故事的根本性上入手。《想君》的最大变化就是将角色的年龄层全部提高了一个档次，这样一来，整个故事中可以包容的事件、自由度以及思想性都能随之提升。再者，为了拓展女性玩家，本作三位男配角的戏份大大增加，甚至有赶超女主角的趋势。其中存在感最强烈的莫过于飞田扉了。他不仅串联着鸣海沙子、荷岛深步以及百濑环三名女主角，还拥有自己独立的故事。但这样一来，女性角色的戏份就少了许多。如荷岛深步的结局几乎都是围绕着"花王子"来展开的，对于男性玩家的吸引力自然不如往前。再加上咖啡店长的长篇"哲学演讲"，虽然有深度，但和主题关联不大，这也是为什么本作饱受争议的原因。

呐，一蹴。
雨，何时会停呢？
对不起……
我再也受不了了！
所以，我们……
分手吧。
以后，我会忘了一蹴的一切……
所以，一蹴你，也忘了我吧……
从一开始……我就不喜欢你……







秋之回忆4 从今以后

メモリーズオフ それから

PSP			
5pb.	AVG	2008年8月14日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

作品解析

经历过了《想君》的失败，“回归”便成了《从今以后》的主题。游戏抛开了所有的女性向元素，把主题集中到2代那种复杂的三角关系当中。“雨什么时候会停？”这个贯通系列的主题也从一开始便被点出，不再像《想君》那般若有若无。几位角色的性格更加明晰，故事的编排上也更加合理。同样是突然的分手，黑须彼方的那句，“我不记得什么时候变成你的妈妈或是仆人了。”也比不上祈，“从一开始我就不喜欢你。”来得更有“吸引力”。另外，《从今以后》还有一个续作性质的“《秋之回忆 从今以后Again》”喜欢的玩家可以在PC上找来玩一玩。

故事背景



一蹴是滨吹中学的一名高中生，在完全没有征兆的情况下，女友陵祈突然要求与他分手。而接下来，陵祈又放弃自己酷爱的钢琴，并决定不再报考音乐大学。种种异常状况让一蹴忐忑不安。于此同时，在咖啡店打工的途中，一蹴又遇上了藤原雅、花祭果濡等数位性格独特的女孩。是与她们发展一段新的恋情，还是与祈继续下去？一蹴一时失去了答案。

客串

客串是“《秋之回忆》系列”的传统了。除了我们所熟悉的男主角化身（每一代男主角都会变成狗在下一代出现）之外，女主角的客串也很频繁。比如《想君》就出现了《秋之回忆》中的小夜美和女主角唯笑。《秋之回忆2》中的白河静流也客串登场。而到了《从今以后》中，《秋之回忆2》的女主角白河萤更是在主线剧情中扮演了不可缺少的角色。此外，我们差点把“信”这位万年配角兼“印度阿三”（笑）给忘了，每一代中他对男主角的“指点”都是非常关键的转折，但它自己的爱情却一直没有什么进展，真让人感叹啊……



陵祈

说到陵祈，我们就不得不提到与她气质、爱好相似的2代女主角白河萤。但相比起“萤”，温柔占了陵祈性格中的一大部分。一句“いのりちゃんの……なぞなぞタイー～（小祈的猜谜时……）”恐怕也迷倒了不少男性玩家。但是，在整个系列中，陵祈恐怕是剧情最复杂的一位女主角了。她和主角童年的那段记忆，以及一直埋藏在她心中的黑暗，需要玩家细细琢磨才能领会。



文 LIKY
美编 咕噜



新国际田径运动会

NDS	New International ハイパースポーツDS			
	Konami	SPG	2008年7月24日	日版
	1~4人	512Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

欣赏了北京奥运上运动员们的精彩拼搏，是否也有种跃跃欲试的劲头呢？如果有的话，赶紧拿起你的NDS，在这款《新国际田径运动会》里好好表现一番吧，这款由Konami带来的运动会题材游戏不仅有着众多个性的登场角色，还有丰富的运动项目，而操作也是简单明了，即便是初学者稍微熟悉一下便可轻松上手，最有特色是游戏的风格非常轻松幽默，你经常会见到运动员令人喷饭的举动，一定会让你在欢笑中找到体育游戏的乐趣。



充满个性的角色们

游戏最初可选择的角色有8名，每一名都有着鲜明的个性特征，比如热血的DRIK，来自东欧酷似桑吉尔夫的KANG，来自中国据说年龄超过数百岁的老头WLONG等等，这些角色都有自己擅长和不擅长的项目，比如有的擅长速度型，有的擅长力量型，有的擅长技术型，在选择角色时可以按下Y键查看到他们的个人资料，在参加不同项目时就需要选择合适的角色才会更有胜算。除了这8名基本角色外，游戏还有10名隐藏角色（选人画面按R键），他们都需要满足一定条件才会出现，其中不仅有《恶魔城》主角西蒙，甚至还有《潜龙谍影》中的Snake哦，至于他们的出现条件，大家可以参看上辑的“火热秘技”。值得一提的是，游戏中每名角色都有数套服装可以更换（选人画面按X键），有些服装可是相当有个性的，而服装的获取要通过收集金币来达成。



▲游戏最初可选择的角色有8名，但是隐藏人物有不少。



游戏模式介绍

游戏的主要模式当然是职业大奖赛模式（CAREER MODE）了，游戏总共收录了24个运动单项，这些运动单项在这里被分为了6组，每组4项，只有通过前一组比赛（获得金、银、铜牌）下一组比赛项目才会出现。而得牌是根据每组比赛最后的总成绩排名而来，因为参赛选手总共只有4人，所以只要不是垫底，得牌是很简单的，但是为了追求金牌当然要努力争先了。除了职业大奖赛模式外，游戏还包含挑战模式（CHALLENGE MODE）和单人竞技模式（SINGLE EVENT），挑战模式一开始并不能选用，只有满足一定条件后才会开启，共有6项，而玩法与运动项目截然不同，比如有青蛙过河、火星鼠等等，这些小游戏同样非常有趣；单人竞技模式可以看作是让玩家练习用的，在这里可以自由挑战24个运动单项，不过这里同样也会记录成绩，并有金银铜牌的设定，所以在这里也不能放松。

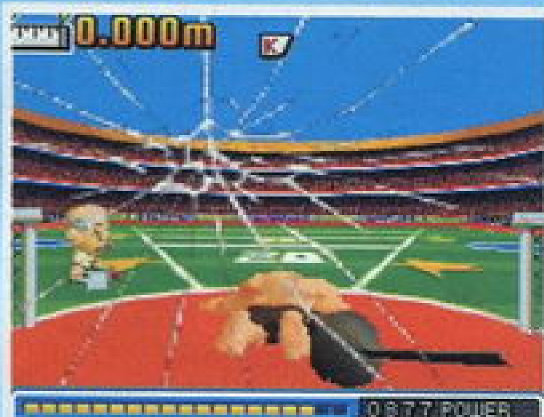




▲每次比赛的对手都是随机的，而他们的服装也是五花八门。

丰富的收集要素

虽说此类游戏与人联机对战应该是最合适的，但是制作商显然考虑到单人玩时的耐玩度问题，游戏的收集要素相当丰富，即便是一个人玩也能玩得很尽兴。游戏中参加比赛可以获得星星作为奖励，星星数量的多少直接关系到隐藏服装的获取，要想获得总共近百套的隐藏服装你就得不断努力比赛、赢得足够的星星，另外，游戏中还有21个奖杯等着你去夺取，奖杯的夺取条件也是五花八门，比如有的要求你收集50000个以上的星星，有的要求你在跳马中转8圈安全着地，有的要求你跟朋友分享一次游戏等等。还有，在一些比赛项目中会隐藏一些小秘密等着你去发掘，比如在投掷标枪项目中，如果你将角度调为垂直90度，你会发现标枪落下来时戳到了外星人；投掷链球如果方向没有掌握好，链球会飞到摄像机这边将镜头砸碎……当你无意中发掘出这样的小秘密时，比赛成绩最后会打上一个"K"字样并额外获得1000点奖励。就是这么多的收集要素以及隐藏秘密让游戏不断给玩家带来惊喜和期待，保证了耐玩度。



▲链球将摄像机砸碎的画面，第一次看到时着实让我笑了好久。



▲以90度角投掷标枪，落下来时意外地发现可怜的外星人。

操作是关键

本作是一个非常强调操作的游戏，要想取得好成绩可一定要有过硬的操作，要有手划到抽筋的觉悟才行哦。每个项目开始前游戏都会告诉玩家详细的操作步骤，而玩家在比赛中就要尽可能快以及尽可能准确地完成这些操作，这样才能取得好成绩，比如赛跑类项目要左右快速划动屏幕，跳水、跳马等等就需要快速画圈，射击就要看准时机点击下屏。游戏中有不少项目是穿插着多种操作的，这个时候可以结合按键和触控一起来，X键和"上"键可以实现点击的效果，比如110米栏就可以一边划动屏幕加速，一边按"上"键跨栏，这样操作起来会方便不少。另外，在一些赛跑项目中，如果能获得好的起跑无疑能获得极大优势，在发令员说出"SET"后约一秒钟后立刻开始滑动屏幕，你就有可能实现快速启动，此时画面左上角会出现星星图标，这可是相当重要的技巧哦，一定要掌握。



▲快速启动是赛跑等比赛中的重要技巧，要想取得好成绩一定得掌握。

记得当年自己玩FC版《92奥运》的时候，那疯狂地折磨按键的经历还历历在目，如今的《新国际田径运动会》其实也继承了传统的全按键操作（可以在设置菜单中更改），如果有骨灰玩家想重温当年的疯狂，也可以来试试哦。

玩后感

总体来说本作的素质还是挺不错的，丰富的游戏内容和众多的隐藏要素极大地保证了游戏的耐玩度，而且角色们搞怪的表情和动作始终让人玩得很Happy，但不得不承认，这又是一款"杀屏"游戏，要有觉悟哦。

文 洋葱
美编 小鱼仔

三国志大戰·天

推荐度 A

攻略透解 GUIDE THROUGH

人气街机游戏"《三国志大战》系列"再次登陆NDS。经历了前作之后，本次在各种细节设定上变得更加贴心，操作亦简单明了。为了让游戏具有更高的平衡性，这一次制作者还对部分卡片的能力数值以及技能效果进行了修改。好了，闲话少说，就让我们拿起触控笔，在乱世中打出一片属于自己的天下吧。

三国志大战·天				
三国志大战·天				
NDS	SEGA	SLG	2008年8月7日	日版
	1～2人	2Gb	6090日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统解析

武将卡片



玩家们可以将其看作为棋盘上的棋子，是战斗中不可缺少的要素，下面将为大家介绍武将卡片的具体信息。

1.武力：武力将直接影响军队的战斗力，武力值越高给敌人造成的伤害也就越大。

2.知力：武将的知力越高，计略的效果也将增加，而受到敌方计略攻击时效果也会有所减轻。

3.兵种：军队的种类。

4.势力：武将所属的势力，一共有魏、蜀、吴、群这四种，同势力的卡片进行组合后士气槽的最大值将会增加。

5.属性：分为天、地、人三种，若武将属性和军师奥义的属性相同，奥义槽初期值也将提高。

6.Cost：每张武将卡片都有各自的Cost值，每场战斗对卡片Cost总合都有一定限制。

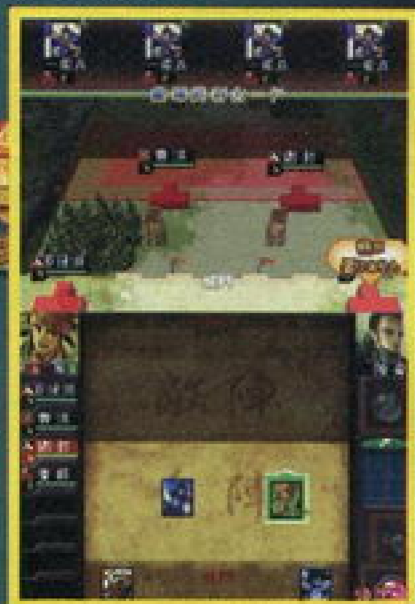
7.计略：每位武将的固有必杀技，效果五花八门，使用时需要消费士气。

8.特技：每位武将各自拥有不同的特技，特技的种类分为六种：

伏兵	隐藏起来在敌人未察觉的情况下偷偷接近对方并进行偷袭，不过处于伏兵状态的军队移动速度非常缓慢。
复活	减少撤退后的复活所需时间。
勇猛	使一骑讨变得更加容易成功。
防栅	在武将面前设置栅栏。
魅力	战斗刚开始时就能得到一定的士气值，拥有此项特技的武将越多，战斗初期拥有的士气就越高。
募兵	在战场上原地不动时兵力会慢慢回复。

另外，有时候战场上的武将卡片会重叠在一起，此时若想用触控笔来选中某一位武将不但有一定的难度，有时候即使选中也会花费不少时间。其实有一个很简单的方法，开战时下屏的左侧显示有全部出战武将的姓名，只要点击武将的名字便可立刻选中该卡片。

战斗中当武将卡片遭到敌方攻击，兵力减为0时将陷入行动不能状态。此时玩家需要将该武将卡片拖回我方的城内（屏幕最下方的阴影部分），武将卡片便会自动进入复活倒计时状态，倒计时结束后武将可再次返回战场。



布阵

战斗前玩家需分配自军武将的出场位置，武将可以放在“自阵”中的任何位置。所谓知己知彼，百战百胜，玩家在战斗准备画面中分配武将时别忘了先观察敌方派出的军队兵种，只要知道了对方的具体阵容并合理安排武将卡片的具体位置，就不容易出现被敌方兵种所克的窘境。

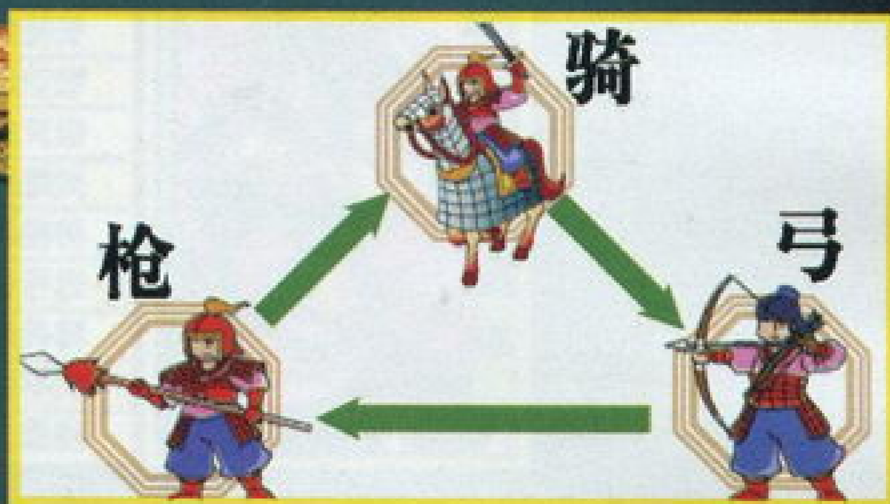


攻城

战斗开始后，玩家的目的就是想方设法减少对方的城池耐久值（上屏最上方时间两侧的槽），先将对手的城池耐久值减至0便能获得胜利。若时间结束时未有一方的城池耐久值减至0，那么槽的数值较高的军队将算是本战的胜利者。操作军队的方式很简单，只要利用触控笔点住我方的武将卡片，将他们拖到想要移动的位置，上屏的军队便会开始移动。当军队接触到对方城门时让军队在原地停留一会，几秒后便会自动进入攻城状态，对方的城池耐久值会开始慢慢减少。城池耐久值减少的具体数值将根据进攻军队的兵种而有所变化。

当自己的城门遭受敌军攻击时，只要让我方军队与攻城中的敌军进行接触便可阻止城池耐久值的减少。另外，若让弓兵从远距离攻击攻城的敌方军队，也可以一定程度降低槽的减少速度。

关于兵种



如何利用兵种的特性是取胜的关键，游戏中的兵种分为枪兵、骑兵、弓兵、攻城兵、步兵这五种。战斗最常用到的基本兵种是骑兵、弓兵以及枪兵，这三个兵种是相互克制的，具体为骑兵克制弓兵，弓兵克制枪兵，枪兵克制骑兵。

骑兵的主要特点是移动速度极快，不过攻城的能力非常低。只要行走一段时间就会自动进入突击状态，此时对敌人能够造成大伤害；枪兵的移动速度偏慢，特点是他们的攻击能够对骑兵产生奇效；弓兵的移动、攻击性能非常平均，只要把握好距离，可以从远处不费吹灰之力消灭移动能力差的枪兵；攻城兵的移动速度是所有兵种里最差的，不过其拥有最优秀的攻城能力，能轻松将敌方的城池耐久值减至0。要注意的是移动的途中尽量别与敌军接触，很容易被瞬间消灭；步兵没有什么特别之处，各项能力都十分平均，只要使用得当可以参加任何战斗。

一骑讨

当两支军队接触并进入战斗后，两方的武将有一定的几率会进行一对一的决斗。决斗开始时会出现很炫的过场动画，接着上屏会出现一个=槽，槽的左侧有一条黄色的线，决斗开始时槽右侧会出现类似波形的东西向左侧的黄线移动，当这些波形与黄线重叠的一瞬间玩家需用触控笔点击下屏，点击的精确度越高武将在单挑中取得胜利的机会也就越大。在一骑讨中战败的武将，无论剩下多少兵力都会直接从战场上撤退。本作的一骑讨难度非常低，基本上每次发生一骑讨都是迅速削弱敌方战力的好机会，千万不要浪费了。

奥义







除了武将卡片，游戏中还存在着军师卡片。战斗前玩家可以根据战场的具体状况选择适合的军师，每名军师都拥有独自的奥义，只要多加利用在战斗中将会起到很大的作用。战斗时上屏的士气槽下方就是奥义槽，随着时间会慢慢增加。具体要消费的数值因军师的奥义种类而异，只要满足条件，点击下屏右上方军师头像下方的蓝色宝石便可生效，注意每次战斗基本只能使用一次奥义。另外，每种奥义都有各自的属性，若参加战斗的武将属性和奥义属性相同，那么奥义槽的初期值将会提高。另外，奥义还分为兵略和阵略两种，每次战斗前玩家需选择要让军师使用兵略还是阵略，兵略的特点是效果范围遍及整个战场，而阵略的效果范围则只有一个特定大小的区域，玩家战斗前可亲自调整阵略的具体效果位置。



全奥义一览

名称	效果
再起兴军	使撤退的军队能够更快地重返战线。
突击斗阵	增加武力以及骑兵的突击伤害。
兵力增援	回复我方军队的兵力。
混元一气	降低敌军的武力和移动速度。
转进再起	让军队回到我方主城减少其复活时间。
精兵集阵	增加我方军队的武力。
兵力增援	回复我方军队的兵力。
兵军连环	降低敌方军队的移动速度。
知勇兼阵	增加我方军队的武力和知力。
回复奋阵	使我方军队的兵力徐徐恢复。
七星祈祷	回复我方军队的兵力，数值超过军队原本的最大兵力。
长枪闪阵	增加军队武力的同时使枪兵的枪变长。
铁锁连环	降低敌方军队的移动速度。
极灭业炎	给军队造成伤害并降低其移动速度。
知略升阵	增加我方军队的知力。
防栅再建	重建防栅，并对其进行强化。
远弓击阵	增加军队武力的同时增加弓兵的射程。
精兵战阵	增加我方军队的武力。
太平要术	减少军队的复活时间并回复其兵力。
指鹿为马	降低敌方军队的知力。

集体指挥

当场上的军队数达到五队或以上时，若要一个一个控制他们的移动会显得十分麻烦，在这里告诉大家一个小窍门：在战斗中，只要用触控笔一次性快速圈起复数的武将卡片，便可同时操作他们。

地形因素

和系列以往的作品一样，在本作中部分特殊地形也将对战场上的士兵产生影响。会对士兵产生影响的地形具体有流沙、河、森林、燃烧平原及毒沼。当中流沙、河以及森林这几种地形会降低军队的移动速度，若站在河中不动，军队还会因水流强制移动。剩下的燃烧平原和毒沼则会一点点减少军队的兵力，特别是骑兵和攻城兵，他们在这种地形上受到的伤害要比其他兵种大得多。



四大主要模式介绍

战略之章

就是我们所熟悉的剧情模式，在战略之章中玩家将从几大势力中挑选出一个，利用手中的武将卡片去统一大陆。这个模式的战斗比较特别，玩家攻城时需要将敌方城门完全摧毁，即城池耐久值减至0。成功后将能占领敌军领地，不过只要城池耐久值未减至0，战斗结束后这块领地的持有者是不会发生改变的。城防御值不会在战斗结束后立刻回满，而是随着回合数的增加回复。





移动

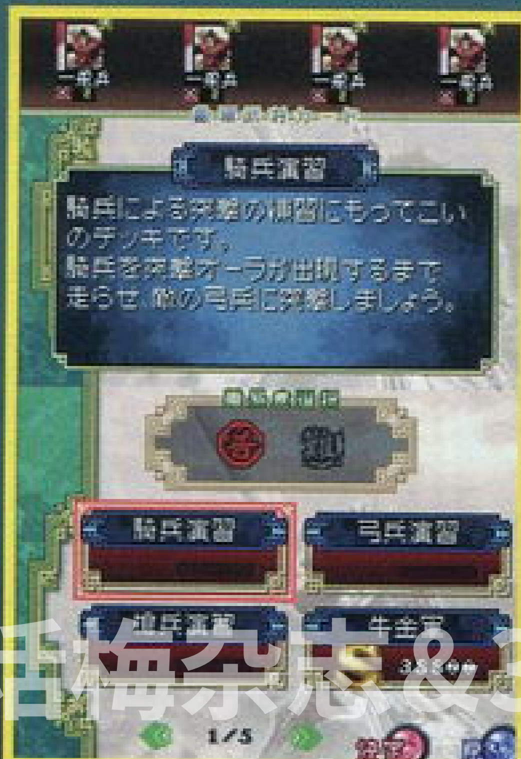
利用触控笔将自己的武将拖到敌方国家的领土上，该武将便会开始侵略敌国。通常将武将移动到相邻的国家是不需要花费任何代价的，可若要让武将移动到距离所在领地2格以上的领土，就需要花费资金。

回合与金钱

战略之章每个关卡都有回合限制，在指定回合内玩家未能达到过关条件就会Game Over。另外，当玩家的主城被敌人攻陷后同样会Game Over。每次轮到玩家行动时，我们可以利用手上的金钱从商人处购买各种武将卡片。购买时我们无法直接选择具体的卡片，而是先选择价位（分为有500、1000、2000）然后随机获得与此价位相对应的卡片。当然所谓一分钱一分货，付出的金钱越多获得强力武强卡片的几率也就越高，注意每次能够买的武将卡片仅限一张。每回合行动前玩家都能从自己所占有的领地那获得一定的资金，占有领地越多获得的金钱也就越多，另外，在攻城战和守城战中取得胜利后同样能够得到金钱。

锻炼之章

和任务模式非常相似，玩家可以自由选择想要挑战的关卡。在本模式中玩家可以对弓兵枪兵等兵种进行训练，培养出属于自己的军队与敌人作战。选择关卡时玩家可以清楚看到本战将要面对的敌人及其基本资料，这样就可以提前选择有利的兵种进行战斗了。战斗后不但有机会获得武将卡片，根据玩家在战斗中的表现电脑还会给出相应的评价，评价具体分为S、A、B、C四个等级，向全关卡S努力吧！



军议之章

在这里不但可以欣赏至今得到的各种武将卡片以及在战略之章中触发过的特殊事件，还可以修改君主的姓名、出生地，或将其状态初期化。另外，在本模式下玩家可以提前利用手中的卡片自由组合出各种类型的卡组，以便随时更换，玩家最多可以保存二十五组卡组。



通信之章

利用Wi-Fi与其他玩家进行对战，胜利后可获得称号的模式。另外玩家还可以在此模式中与好友交换武将卡片，不过每种卡片都必须拥有两张或以上才可以进行交易。



战略之章



序章为教学之章，图文解释不但详细也很好理解，建议对系统有疑问的玩家不要跳过此章仔细看看。从第一章起每进入一章玩家都可以选择STAGE，不同的STAGE将从不同势力的立场来进行游戏，过关条件以及难度都会有所差别。最初每章可供玩家选择的只有两个STAGE，两个都完成后便可开启第三个隐藏STAGE。隐藏STAGE的难度普遍较高，不过玩家有机会获得各种超稀有卡片。

每一章都有不少特殊事件可以观看，想要观看这些事件需要指派特定的武将参加战斗才可，通常玩家只要使用在该段历史中比较活跃的武将就有很大的几率触发事件。

第一章 黄巾の乱





STAGE I

难度	1	根据地	洛阳
立场	曹操	Cost限制	8
		资金	800

胜利条件：184年12月结束之前攻陷彭城(12个月)

要点提示：由于是初期关卡，没有什么难度，直接从主城旁边的官渡开始往下打便可。不过在大胆进攻的同时，别忘了留下守城的武将。

STAGE II

难度	2	根据地	涿
立场	刘备	Cost限制	9
		资金	800

胜利条件：184年12月结束之前消灭黄巾军(24个月)

要点提示：玩家必须在限定时间内消灭根据地周围的黄巾军，本关难度较上一关要提高了不少。为了尽快脱离被包围的状态，建议第一回合先消灭根据地右上侧的黄巾军。之后从商人处购买武将卡，将手头上的武将分成两批，分别让他们去攻陷平原和邺。这两个点的黄巾军实力不怎么样，能轻松解决。剩下的黄巾军领地的敌人就有些难应付，多派强力武将逐个击破吧。由于这次所要面对的敌人数量较多，在有资金的情况下尽量多从商人处购买卡片。

STAGE Ⅲ

难度	4	根据地	成都
立场	ひとりの英杰	Cost限制	10
		资金	1200

胜利条件：185年12月结束之前占领平原。(24个月)

要点提示：本关难度很高，目的地远是一方面，周围的道路很多，使得玩家需要留下一定数量的武将在根据地防守。不过幸好本关的给的时间较长，玩家有足够的时间整顿军队，每回合行动时只要有资金就去商人处购买卡片，花1000在本关能收到不少优秀的武将卡片。

第二章　暴虐の魔王



STAGE Ⅰ

难度	2	根据地	下邳
立场	曹操	Cost限制	10
		资金	1200

胜利条件：190年12月结束之前占领长安(18个月)

要点提示：本站同盟军很多，玩家可以不费吹灰之力完成目标。不过这一切都以速战速决为前提，因为一旦到了第一个12月，所有同盟军将解散并成为敌人，那情况可就不是一般的糟了。

STAGE Ⅱ

难度	3	根据地	长沙
立场	孙坚	Cost限制	10
		资金	1200

胜利条件：190年12月结束之前占领长安(18个月)

要点提示：和从曹操的立场开始游戏一样，到了第一个12月后所有同盟将会叛变，所以也要速战速决。若实在来不及的话，别忘了在根据地留下一部分战力，以免在根据地遭到攻击时无人保护。

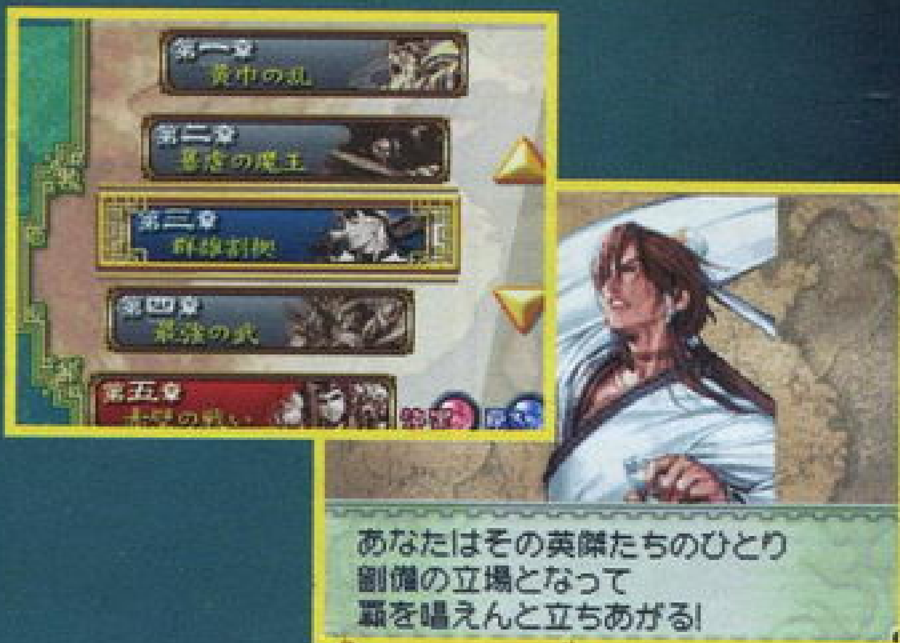
STAGE Ⅲ

难度	4	根据地	建业
立场	ひとりの英杰	Cost限制	10
		资金	1200

胜利条件：190年12月结束之前占领长安(18个月)

要点提示：不推荐从大陆中央进军，虽然看上去从洛阳那条路走比较近，但会遇到实力强大的曹操和吕布，特别是能力超强的吕布很轻易就能解决我方军队。因此建议从江夏所在的那条路进军。

第三章　群雄割据



STAGE Ⅰ

难度	2	根据地	柴桑
立场	孙策	Cost限制	10
		资金	1500

胜利条件：193年12月结束之前获得六块领土(15个月)

要点提示：由于对占领的领地并没有任何限制，本关还算是比较轻松的。玩家可以先观察周边敌军的具体能力，挑一些实力较弱的进行侵略。不过要注意的是能够通往我方根据地的道路足有三条，要在根据地内留下兵力以防遭到敌人侵略。

STAGE II

难度	3	根据地	下邳
立场	刘备	Cost限制	10
		资金	1200

胜利条件：193年12月结束之前占领六块领土(15个月)

要点提示：本关的条件和STAGE I相同，要注意的地方也大致一样。占领了六块领土的瞬间这一关就会结束，若想要收集事件或武将卡片的话注意控制侵略的领土数量。

STAGE III

难度	4	根据地	辽东
立场	ひとりの英杰	Cost限制	8
		资金	800

胜利条件：193年12月结束之前统一天下(24个月)

要点提示：建议大家在这一关将兵力分为两份，让他们分头去侵略敌方领地，这样才能保证按时达成目标。侵略时要注意曹操和吕布，他们的实力相当可怕，若不做足万全的准备很容易就会战败。

第四章　最强の武

STAGE I

难度	3	根据地	许昌
立场	曹操	Cost限制	12
		资金	1200

胜利条件：195年12月结束之前打倒吕布(20个月)

要点提示：这里的"打倒吕布"并不是单纯在战斗中将其打败，而是要保证在战胜后吕布没有能够撤退的领地。为了避免吕布扩大势力，刚开始时建议玩家先将南北的领地占为己有。

STAGE II

难度	3	根据地	下邳
立场	吕布	Cost限制	8
		资金	1000

胜利条件：195年12月结束之前统一天下(20个月)

要点提示：包括自己的根据地地图上一共有13个国家，由于本关最初的Cost为8，因此很容易出现兵力不足的情况。这次的战斗会比较艰苦，玩家需要有耐心，尽可能地从商人处获得卡片以增强军力。

STAGE III

难度	4	根据地	长沙
立场	ひとりの英杰	Cost限制	8
		资金	1200

胜利条件：195年12月结束之前统一天下(20个月)

要点提示：首先要保证根据地有足够的兵力以应付敌人的侵略，接下来在条件允许的情况下将部队分为两支，向各地展开侵略。整体难度不高，惟一要留意的就是吕布军，与其开战前务必整备好兵力。

第五章　赤壁の战い

STAGE I

难度	4	根据地	江夏
立场	刘备	Cost限制	10
		资金	600

胜利条件：208年12月结束之前消灭魏军(20个月)

要点提示：难度很高的章节，总之刚开始时先不要和魏军硬碰，推荐先从实力较弱的群雄军开始消灭起。经过几个回合获得一定资金，购买武将卡增强兵力后就可以朝魏军发起进攻了。





STAGE II

难度	4	根据地	建业
立场	孙吴	Cost限制	12
		资金	1200

胜利条件：207年12月结束之前打倒曹操(12个月)

要点提示：战法和刘备立场几乎完全相同，对能力没有信心的话就先去增强兵力吧。由于根据地与魏军相邻，要留下部分兵力做好防护措施。

STAGE III

难度	4	根据地	汉中
立场	ひとりの英杰	Cost限制	10
		资金	1200

胜利条件：208年12月结束之前统一天下(20个月)

要点提示：本关的难度极高，若和敌军硬碰的话瞬间就会Game Over。建议先往南方侵略，一点一点增强我方兵力。曹操的兵数很多，需要一点点削减，这将会是一场耗时战。

第六章　天下三分





STAGE I

难度	4	根据地	江夏
立场	刘备	Cost限制	12
		资金	1200

胜利条件：211年12月结束之前占有8块领土(12个月)

要点提示：本次给予玩家的时间并不多，每一回合都要周密计算不可浪费。既然只要8块领土，玩家完全不用自讨苦吃地去找魏、吴的茬，先将实力较弱的群雄军消灭了以增强军力。前面几个回合吴军是我方的同盟军，到了4月后同盟关系就会消失。

STAGE II

难度	5	根据地	西平
立场	马超	Cost限制	8
		资金	800

胜利条件：212年12月结束之前统一天下(24个月)

要点提示：虽然拥有的时间比较多，但受到Cost的限制在兵力上会有所缺乏。由于初始位置在西平，第一战不得不面对魏军，接下来若想储蓄兵力的话建议南下攻击群雄军。到了211年5月后魏军的Cost还会由8升至10，战斗前要做足准备。

STAGE III

难度	5	根据地	下邳
立场	ひとりの英杰	Cost限制	10
		资金	800

胜利条件：212年12月结束之前统一天下(20个月)



要点提示：基本状况和马超的立场差不多，东北方敌军的整体战力较弱，安全起见的话先从那边攻起，拥有一定兵力后再去和曹操决一雌雄。注意在本关中有很高几率从商人处购得稀有卡片，可不要错过了。



“《三国志大战》系列”的难度向来不低，本作亦是如此，部分中后期关卡苛刻的条件需要玩家步步谨慎，走错一步随时都有可能Game Over，十分刺激。游戏的收藏要素相当丰富，上百张卡片以及历史特殊事件的收集绝对是个浩大的工程。虽然在视角等小细节上还有待改进，但总体上来说还是很不错的，值得一玩。

文 胧月 美编 Juxi





西格玛倍音

SIGMA HARMONICS

NDS	Square Enix	RPG	2008年8月21日	日版
	1人	1Gb	5490日元	无对应周边

本作是SE于今年推出的原创佳作。主人公黑上西格玛要穿梭在各个世界，从逢魔的干预下纠正被扭曲的时空。游戏的各个章节均以杀人事件展开剧情，西格玛要通过搜集到的证据，并利用自己的推理能力解开每起事件的真相。本篇攻略将呈上主线的完美推理过程，如果玩家想自行研究案情的发展，可跳过其中的“超推理”部分。

系统

调音查

由于本作中男女主人公无法对时空直接干涉，只能通过黑上西格玛的音使能力查看当前世界中遗留下来的思念体（魂之影），所以玩家在调查时请务必记住两点：1.所有魂之影显示的信息均在当前时空的“过去”发生过了，所以玩家调查时目睹的情景，其发生的先后顺序并不确定。在同一时刻中，所有魂之影显示出的事件发生顺序都跟玩家的调查顺序没有关系，因此玩家需要自行理清事件先后。2.虽然说17刻比18刻要早一小时，但需要留心也许该17刻已经是第二天的17刻了。

调查时首先需要打开主菜单，选择第一项“调音查”后，再用触控笔点击要调查的地方。游戏中发动调音查的场合主要有：1.魂之影，在各乐章的各个地点均有可能出现，是当前时空中杀人事件的各个主要片段的回放；2.真实的欠片，游戏中的收集要素之一，包含了对各杀人事件的提示，收集它们可以帮助玩家更好地推理。在各地点发动调音查后，场景中的蓝色光点就是真实的欠片。但是在本篇攻略的帮助下，玩家可以不收集任何欠片就达成全S级评价；3.部分现场痕迹，要调查这种情况的场合并不多，比如第二章的血迹、藤蔓等；4.大钟，对大钟发动调音查后可以消费一枚式札跳跃到其他时刻，不同时刻下出现的魂之影各不相同，要完全收集事件的所有线索，必须积极利用大钟。

神降

弥音作为札使一族拥有的能力。本作中，男女主人公黑上西格玛与月弓弥音各司推理与战斗，弥音战斗需要通过式札的降神仪式让神灵寄宿在身体中。弥音拥有多种降神，可通俗理解为多个职业。初期可进行的降神只有“时空の札使い”，随着剧情的发展或SP获得的增加，弥音会学会更多降神。降神的种类共有9种，分为法术系、剑系和枪系三大类型，每大类型包含三种降神，这三种同类降神的威力呈递进关系。

法系

擅长全范围的攻击，是回复能力最强的类型。

时空の札使い

取得方法：初期拥有

可能攻击方式

第一音轨：大停止、全周大攻击、正面攻击、全周超停止、弱自动战斗

第二音轨：右攻击、左攻击、曲防御、大瞬杀法、自己回复

第三音轨：追攻击、后弱攻击、回复、广范围瞬杀、全周神攻击

伟大なりし术者

取得方法：SP100并取得“巳”的式札。

可能攻击方式

第一音轨：大停止、全周大攻击、正面攻击、全周超停止、弱自动战斗

第二音轨：右攻击、左攻击、强曲防御、大瞬杀法、超自己回复

第三音轨：追弱攻击、后弱攻击、大回复、广范瞬杀、全周神攻击

丽しの魔法娘々

取得方法：SP999并取得“申”的式札。

可能攻击方式

第一音轨：超停止、全周超攻击、正面攻击、全周神停止、弱自动战斗

第二音轨：右弱攻击、左弱攻击、超曲防御、大瞬杀法、神自己回复

第三音轨：追弱攻击、后弱攻击、超回复、广范瞬杀、全周神攻击

剑系

擅长正面攻击，攻击力高。



暗を切る骑士

取得方法：完成第 I 乐章。

可能攻击方式

第一音轨：追弱攻击、正面强攻击、全周攻击、弱自己回复、全周停止、超自动战斗

第二音轨：右攻击、左攻击、曲防御、回复、广范大瞬杀、全周神攻击

第三音轨：后微攻击、停止、瞬杀法

历史を导く剑匠

取得方法：SP200并获得“酉”的式札。

可能攻击方式

第一音轨：追弱攻击、正面超攻击、全周弱攻击、微自己回复、全周停止、超自动战斗

第二音轨：右弱攻击、左弱攻击、曲防御、回复、广范超瞬杀、全周神攻击

第三音轨：后微攻击、停止、大瞬杀法

天然少女剑士

取得方法：SP750并获得“机”的式札。

可能攻击方式

第一音轨：追微攻击、正面神攻击、全周弱攻击、微自己回复、全周弱停止、超自动战斗

第二音轨：右弱攻击、左弱攻击、曲防御、回复、广范超瞬杀、全周神攻击

第三音轨：后微攻击、大停止、超瞬杀法

枪系

擅长左右攻击以及追向攻击。

冒险する狙击手

取得方法：SP20并进行一场战斗。

可能攻击方式

第一音轨：追大攻击、右攻击、左攻击、后攻击

第二音轨：正面攻击、回复、微自己回复、广范瞬杀、全周神攻击

第三音轨：全周攻击、弱停止、弱瞬杀法、弱曲防御、全周大停止、自动战斗

真实に挑む铳手

取得方法：SP150并取得“丑”的式札。

可能攻击方式

第一音轨：追超攻击、右大攻击、左大攻击、后攻击

第二音轨：正面攻击、回复、微自己回复、广范瞬杀、全周神攻击

第三音轨：全周大攻击、弱停止、弱瞬杀法、弱曲防御、全周停止、自动战斗

神圣机关铳少女

取得方法：SP500并取得“亥”的式札。

可能攻击方式

第一音轨：追神攻击、右超攻击、左超攻击、后大攻击

第二音轨：正面大攻击、回复、微自己回复、广范瞬杀、全周神攻击

第三音轨：全周大攻击、弱停止、弱瞬杀法、弱曲防御、全周弱停止、自动战斗

必须注意的是，尽管每种降神的每个音轨都对应多种攻击可能，但并非玩家在战斗中就能使出全部攻击方式。不同的战斗BGM会对攻击方式进行限制，玩家要根据实际战斗情况，选择适合该降神的BGM。另外，虽然在战斗中可以改变降神方式和BGM，但这会招致无谓的攻击，因此降神和BGM最好是平时就设定好。

攻击方式解释	
技能名称	效果
正面攻击	给予前方敌人攻击
右攻击	给予右方敌人攻击
左攻击	给予左方敌人攻击
后攻击	给予后方敌人攻击
追攻击	随机攻击一名敌人（无视面向）
回复	回复HP
全周攻击	给予所有敌人攻击
停止	攻击前方的敌人并封印其行动
瞬杀法	攻击前方的敌人，几率追加即死效果
自动战斗	连续三次“追攻击”
曲防御	一定时间防止状态异常
自己回复	一定时间内HP持续回复
注：以上攻击方式均有强化或弱化形态。	



式札

式札除了如上文所说关系到降神种类和战斗BGM外，还拥有另外两种作用：1.对大时钟使用调音查后，利用式札跳跃到不同时刻。在跳跃时刻时，可查看到式札上标有的数字，至于札面上的地支（子、丑、寅、卯……）则与跳跃的时刻没有关系。2.在地图上打开菜单，点击“式札”一项直接使用。式札的效果分类如下：

名称	效果
回归	瞬移到大时钟房间
看破	显示一个魂之影的位置
不可视	短时间避免战斗（神灵、业逢魔、大逢魔除外）
停止	让业逢魔和神灵停止运动
交换	交换自己与业逢魔的位置
断绝	完全回避该章的战斗（神灵、业逢魔、大逢魔除外）

式札取得

名字	地支	技	神	曲	使用效果	入手方法
キユウソ	子	自动战斗	冒险する狙击手	505	不可视	第Ⅴ乐章获得A级以上评价
テツギユウ	丑	停止	真实に挑む铳手	344	回归	第Ⅱ乐章获得A级以上评价
ジユウオウ	寅	全周攻击	暗を切る骑士	434	停止	第Ⅰ乐章获得A级以上评价
ゲツセイ	卯	回复	时空の札使い	554	回归	初期拥有
リユウジン	辰	正面攻击	时空の札使い	353	看破	初期拥有
オロチ	巳	追攻击	伟大なりし术者	521	看破	初期装备“神”
ワカコマ	午	右攻击	冒险する狙击手	541	看破	初期拥有
ヨウシン	未	左攻击	暗を切る骑士	325	不可视	初期拥有
ショウジョウ	申	广范瞬杀	丽しの魔法娘々	514	停止	第Ⅵ乐章获得A级以上评价
シラトリ	酉	瞬杀法	历史を导く剑匠	513	交换	第Ⅲ乐章获得A级以上评价
イヌボエ	戌	后攻击	冒险する狙击手	432	不可视	初期装备“曲”
ヤマクジラ	亥	全周停止	神圣机关铳少女	135	停止	第Ⅳ乐章获得A级以上评价
ミツネコ	猫	曲防御	时空の札使い	443	交换	解开超推理中“神灵の落とし物”的阴影
カラクリ	机	自己回复	天然少女剑士	153	交换	里Ⅲ乐章获得A级以上评价
ニンギョ	鱼	全周神攻击	暗を切る骑士	555	断绝	第死乐章获得S级评价

超推理

解明事件真相的推理过程。超推理的界面与围棋棋盘近似，盘面上布有的黑色棋子是“思考阴影”，也就是事件中等待玩家去解开的谜。思考阴影上的圆点数量表示解开该阴影所需要的刻音数，将符合逻辑的刻音放到思考阴影旁，思考阴影就会由黑变白，解决所有的思考阴影则表示推理完成。要注意，如果玩家提供的刻音不正确，有时也会强行以错误的答案解决思考阴影，虽然关卡能够正常推进下去，不过会影响到关卡评价（本攻略中所有关卡的超推理答案均为S级），同时作为关底BOSS的大逢魔也会在强度上有所增加。



神灵

玩家在游戏中会遇到三只宝箱中的猫（地图上显示为金黄色图标），该猫是神灵，满足条件将其打败可获得4个刻音，收集齐这4个刻音后，在超推理画面中选择“神灵の落とし物”，用4个掉落刻音解开思考阴影，可获得式札“ミツネコ”，并且允许进入隐藏的“里Ⅲ乐章”。这4个掉落物的获得方法如下：

曲を见せた：当神灵提出的要求是“旋律の力”时，在战斗中改变一次BGM并战胜神灵。

神降をみせた：当神灵提出的要求是“神降ろしの力”时，在战斗中改变一次降神（变身）。

强さを见せた：打败神灵。

さらに强さを见せた：取得“强さを见せた”后再次打败神灵。

业逢魔

业逢魔是西格玛在调查过程中的最大干扰，在地图上显示为黑色图标。遭遇业逢魔后会强制进入战斗，如果玩家被击败，则会强制返回大时钟房间。业逢魔的实力远超BOSS，如果玩家发现不能在业逢魔的一次攻击周期内使用两次回复，那么不如尽早放弃战斗，以节省时间。业逢魔会在地图上移动，如果玩家的必经之路上有业逢魔盘踞，那么请借助式札的效果尽力回避。

隐藏关卡

里Ⅲ乐章：参见前文的“神灵”部分，完成“神灵の落とし物”的超推理后进入。

第死乐章：主线全部章节取得A级以上评价并完成“里Ⅲ乐章”。

流程攻略

→**开始会出现在黑上馆的居间，向上方走（有两条岔路，左右不限）。**

→**进入大时钟房间后看完固定对话，离开。**

→**发生固定对话后到黑上馆的庭院中，向上走，接着会与月弓弥音发生对话，进入第一场练习战。**

最初的一战有两只逢魔，我方可使用四张式札，只要注意使用“右攻击”后弥音的面向也会发生改变，之后要将中间的式札切换成“左攻击”才可回到初始面向。

→**大段的固定剧情后回到黑上馆，入手游戏里的第一个刻音。**

→**向上走，与弥音发生剧情对话，入手刻音。**

→**进入黑上馆，入手刻音。**

→**打开主菜单，对光柱发动调音查，入手刻音。**

→**打开主菜单完成超推理。**

黑上财阀，运营着日本首屈一指的私立学校，培养出众多活跃在经济界、法律界的著名毕业生，拥有绝大的影响力。主人公黑上西格玛是黑上家的次任当主，就读于自家开设的高校。

黑上馆中著名的大时钟不仅是这里的代表设施之一，其更重要的作用是扮演着黑上家的守护者角色。逢魔，存在于时间的夹缝间，这种逃脱出时间的魔物居住在时间的流动中，为害人类。黑上家的里之身分是“音使一族”，音使能使用各种“声音”催生奇迹，让人们免于受到逢魔迫害。

今天有些异常，倒不是因为管家那万年不摘的假面，而是时间的流动显现出一丝奇异迹象。

月弓弥音出身在与逢魔战斗的月弓家，与西格玛不同的是，月弓家是“札使一族”，驱策封有神灵力量的式札是该族的战斗方式。在这个时代里，除了音使和札使外还有许多其他族群，这些被称为“使人”的族群各自拥有不可思议的力量。

早晨与弥音演练对逢魔战斗已经是每天的必修课，然而今天的西格玛却心不在焉地不在状态。按照惯例完成练习，正好是登校时间了。

依然是那个声音，再次在睡梦中呼喊西格



玛的名字。醒来，教室也好弥音也好，都和往日一样，可西格玛仍旧感觉到一丝不对劲。果不其然，在一位神秘人的手杖挥动下，黑上学园……不，这个世界的上空都盘旋着外表美丽、却招致死亡与不幸的逢魔。

乘坐列车经由空无一人的街道返回黑上馆。这里从外表上看没有遭受任何侵袭，可假面管家却好像完全不认识西格玛和弥音了。

外表完好的黑上馆内部已经是一片狼藉，封印逢魔的大时钟已被破坏，这是外面世界逢魔肆虐的最直接原因。用音使能力调查房间内的白光，两人被不明的力量吸入时间夹缝中。经过推理，西格玛认为这里是被扭曲的过去世界。这个世界里没有“使人”一族，犯人借助逢魔的力量入侵过去的人，操纵他们杀人，最终导致音使和札使的灭亡。要纠正这个过去，就必须四处寻找刻音，依靠超推理找出干预事件的大逢魔并将其击败。

第Ⅰ乐章 老雀毒杀事件

12刻

→先向右到“命脉の厨”，对房间内的魂之影使用调音查，入手刻音“メイドは自杀？”

→返回大时钟房间，向左到“宽ぎの居间”，对魂之影发动调音查，入手刻音“杀人预告？”、“谁も毒を……”、“トマトが嫌いな少女”。

→返回大时钟房间，对大钟使用调音查，选择11刻的卡牌。

11刻

→在“宽ぎの居间”对魂之影发动调音查，入手刻音“静马は居间に”、“メイドが食事の准备”。

→向右到“命脉の厨”，入手刻音“ワイン”、“厨の佳子”。

→超推理

1 YES。

2 “谁も毒を……”、“杀人预告？”。

3 YES。



4 “ワイン”。

5 “黑上静马”。

6 “静马は居间に”、“厨の佳子”、“メイドは自杀？”。

→向左到达“宽ぎの居间”，进入大逢魔战。



第一战自然非常简单，三次普通攻击即可击倒大逢魔。如果在战斗中使用了所有卡片（目前只有“正面攻击”、“左攻击”、“右攻击”和“回复”），能得到额外的SP奖励。本战结束后弥音可获得新的降神“斩暗骑士”。

12刻

在厨房发动时之再演，可看到百合子的死亡画面，过去的静马认为是百合子毒杀了梅后选择了自杀。在宽广的居间可看到黑上奈奈利用卡片占卜出“番茄汤有不好的预兆”，紧接着，喝下番茄汤的梅中毒身亡。在梅的尸体下，发现写有“老雀因啄食红番茄而死”的字条，西格玛认为这是犯人的事前杀人预告，但除了讨厌番茄的奈奈外，所有人都吃了番茄，那么为什么单单只有梅死去呢？

11刻

在宽广的居间可看到姬笼百合子准备晚餐的再演，姬笼家世世代代侍奉黑上家，而百合子也是黑上馆的专属女仆，从晚餐的菜肴到配膳，全部由她一手打理。

厨房里再次上演时之再演，得知佳子曾到厨房试汤的味道。百合子在梅的指示下做了番茄汤，此外可得知的情报是，黑上佳子不喝红酒，但黑上馆的白色洋酒正好全部喝完了。



超推理

经过推理，静马是毒杀梅的真凶。所有人都吃了食物，但只有梅一人中毒死亡，原因在于虽然毒放在了汤里，可静马与佳子喝的红酒里却有解毒剂，而讨厌番茄的奈奈尽管不喝酒，却没有喝汤，“喝下毒药却没有服用解毒剂的人”只有梅。然而，当百合子在厨房做汤时，佳子曾去尝过一口，并没有中毒，可见当时汤里尚未下毒，可推理下毒非百合子所为。百合子的“自杀”也是非常不自然的，为什么在自杀后会将头浸在汤锅里？这应该是真凶强行将她的头按入锅中，让她服毒而死。那么，静马真正要杀死的只有梅和百合子吗？显然，佳子与奈奈也在静马的杀人计划当中，但临时的变故让她们得以幸存。第一、静马没有料到从不喝红酒的佳子会喝溶解了解毒剂的红酒，本来这是他事先特意给自己一个人准备的；第二、静马也没有料到百合子会在梅的命令下料理奈奈最讨厌的番茄汤。由此可见，在这个被歪曲的时空中，黑上静马的杀人计划还会继续下去。

击倒大逢魔后，时空在短暂恢复正常后再次发生歪曲。

真实碎片

その1：11刻时在“命脉の厨”的右下或12刻在“大时计の间”的钢琴前。

その2：9刻在“黑上の馆ホーム”的左上方。

その3：12刻在“黑上の馆ホーム”的右下方。

その4：12刻在“宽ぎの居间”左下方。

その5：9刻在“清净の庭”的阳台上。

第Ⅱ乐章 二阶で消えた女-名探侦来る

16刻

→如果在第Ⅰ乐章的BOSS战取得了20SP，那么在本章只要进行一场战斗就可以获得新的降神“冒险する狙击手”。

→入手刻音“ユリ子の死”、“2阶から下りていない”。

→进入“命脉の厨”入手刻音“厨の佳子”。

→向左进入“宽ぎの居间”，对魂之影发动调音查，获得刻音“ホームからの物音”。

→前往居间右边的楼梯，进入右边的“消闲の娱乐室”，对魂之影发动调音查。

→调查“馆の回廊　南”桥下的血迹，入手刻音“列车上の染み”；依旧在此处的最东边，调查藤，可获得刻音“落ちたツタ”。

→返回大钟房间，进入15刻。

15刻



→进入“宽ぎの居间”，对魂之影发动调音查，入手刻音“ユリ子は2阶にいった”。

→上二楼，进入西边的“八纮之间”，对魂之影发动调音查，入手刻音“诱ったのは静马”，之后不要离开依旧在二楼“馆の回廊　东北”调查魂之影，入手刻音“键を借りた佳子”。

→超推理

1 将刻音“2阶から下りていない”放到第一个阴影的左或上。

2 YES。

3 “ユリ子は2阶にいった”。

4 “列车上の染み”、“落ちたツタ”、“ホームからの物音”。

→返回大钟房间，进入17刻。

17刻

→进入二楼，在“馆の回廊　南东”调查魂之影，入手刻音“键を开けた佳子”。

→进入“雪白の间”调查魂之影，入手刻音“静马は密室で”、“驱けつけた执事”、“驱

けつけた大婆”。

→往二楼回廊的西北角走，进入“夕月の间”调查魂之影，入手刻音“佳子の悲鸣”、“部屋の外から大婆の声”。

→返回大钟房间，进入18刻。

18刻

→前往“黑上の馆ホーム”左下方，调查魂之影。

→进入“宽ぎの居间”，调查魂之影，入手刻音“佳子だけが通った”、“休憩を挟んだ2人”。

→超推理

点击“再推理”

1 “2阶から下りていない”、“ユリ子は2阶に行った”、“佳子だけが通った”。

2 “列车の上の染み”、“落ちたツタ”、“ホームからの物音”，获得新刻音“2阶から落された”。

3 “静马は密室で”。

4 YES。

5 “键を借りた佳子”、“键を开けた佳子”。

6 NO。

7 “厨の佳子”、“驱けつけた执事”、“休憩を挟んだ二人”、“2阶から落とされた”。

→前往“黑上の馆ホーム”左下方，进入BOSS战，由于杂兵较多，选曲上一定要选择支持范围攻击的曲子。



16刻

这个世界与第Ⅰ乐章的构成已经完全不同，第一乐章中出现的角色又会在该时空中上演不同的惨剧。

通过时之再演看到16刻发生的惨剧，百合子惨死在黑上馆的前庭，可奈奈却说百合子之前走上二楼后就再也没有下来，而奈奈自己一直待在黑上馆的一楼居间，这是二楼下一楼的必经之路。那么，百合子的尸体为什么会出现在前庭呢？

厨房，佳子因为自己爱喝的酒“断粮”而寻找着女仆百合子，但却听到了奇怪的声音，就在她以为是心理作用时，却看到奈奈向前庭跑去。

在居间，奈奈似乎关注到了不寻常的东西。

上到二楼，可见到静马与管家的密谈，并且发现百合子尸体的奈奈前来招呼静马赶快赶去现场。

15刻

在居间通过时之再演可看到奈奈通过占卜得出了某些不好的结论，她叮嘱百合子小心一些，百合子记住奈奈的警告后走上二楼。

二楼八纮之间的时之再演再次显示静马与管家的密谈，静马似乎要求管家去完成某个“事情”，并且表示该“事情”其实之前已经安排过一次，可因为某个干扰而中断了。

馆东北的时之再演显示，佳子为了寻找失踪的百合子向黑上梅借用了能打开黑上馆所有门锁的管理钥匙。



超推理

该日的事件至此，百合子被杀的最大谜题就是奈奈证言的“百合子自从上了二楼就没有下来过”。奈奈的证言是真实的，通过时之再演确实可见到百合子受到奈奈的警告走上二楼的情景。那么百合子的尸体为什么出现在1楼？从一楼前庭列车顶上的血迹、奈奈在居间听到前庭的声音和柱子上凌乱的藤显示，百合子应该是从二楼坠落到一楼的。

17刻

在二楼东南的走廊，通过时之再演见到佳子使用管理钥匙准备打开雪白之间的门，随后一声惨叫……

进入雪白之间，时之再演显示出刚才的惨叫是佳子发出的，原因是——她在房间里看到了自己丈夫静马的尸体。管家调查尸体后称，静马是被人从背后刺死的。目前还无法断定静马之死是否与百合子之死有所关联。另外，管理钥匙只有一把，在佳子进入房间前，这里完全是一个密室。

在夕月之间的时之演显示的是用卡片占卜的奈奈听到佳子的惨叫，而在惨叫发生时，黑上梅的声音也可以在此房间听到，说明当时梅就在附近。

18刻



在前庭，时之再演显示黑上梅与两名神秘人物，一位是成为让叶一族首领的让叶芙蓉，另一个是芙蓉的儿子让叶麟。黑上梅拜托让叶芙蓉调查静马与百合子的死亡之谜。让叶一族是“语言使”，他们的能力能轻易分辨出对方话语的真伪。

居间的时之再演显示出让叶两人的调查过程。麟首先调查的是百合子尸体的第一发现者黑上奈奈，奈奈说，案发前后，经过居间的只有两个人，百合子上了二楼以后再也没有下来，而佳子从二楼下来以后再也没有上去。之后听到前庭的奇怪声音后，奈奈就跑出去看，结果发现了原本应该在二楼、却死在了前庭列车里的百合子。随后，佳子和梅也证实，二楼的房间里并没有看到百合子。当佳子准备用钥匙去确认百合子的房间，却看到了静马的尸体，并发出悲鸣。听到悲鸣后，管家和梅立刻赶去现场——令人不可思议的是，身为语言使的让叶二人居然没有发现任何一个人说谎……正在让叶芙蓉准备宣布真相时，歪曲时空的变革者却妨碍了时之再演，目的是不让西格玛与弥音看到这段真相。

超推理

超推理时西格玛说，该起事件有两个牺牲者——姬笼百合子和黑上静马。第一起事件百合子的核心谜团是，为什么原本应该在二楼的百合子没有经过居间就被在一楼杀害了，可以推测，百合子是在二楼被推下去的，列车顶的血迹是最好证据。紧接着，犯人想把百合子的尸体搬进列车车厢，于是利用了二楼垂下的藤蔓，搬运完尸体后再次用藤蔓返回二楼。

接着是静马之死。静马死于百合子的房间，并且当时的环境是密室，不过致命伤在背后的话，静马不可能是自杀，这样一来只剩一种情况：当佳子用惟一一把钥匙打开百合子房门时，凶手其实就潜伏在门后。当时静马的尸体完全吸引了佳子的目光，而随后赶来的梅也只注意到尸体，身为真凶的管家装作刚赶到的样子从门后不经意出现。而管家的证词“当我听到佳子的悲鸣后，就随后赶到佳子的身边”也并非谎话，所以即便是让叶一族也看不出破绽。

打败了这次的大逢魔，时空的歪曲并没有恢复正常。能够驱策这么多的大逢魔，只有逢魔的顶点——逢魔人能够做到。大时钟的方向，迪克森与克里斯蒂两个逢魔人是如此地仇恨黑上家，以至于知道妨碍自己的这个小鬼是黑上家的后裔时立即情绪失控。然而，一位神秘人的出现让两个逢魔人退却而去。

真实碎片

その1：16刻在“宽ぎの居间”，魂之影稍微下方。

その2：15刻在“宽ぎの居间”南侧台阶下方。

その3：15刻在“馆の回廊 北”。

その4：15刻在“八纮の间” 左边的台阶上。

その5：17刻在“七贤の间”的左侧。

その6：15刻在“大时计の间”南侧的右下方。

その7：18刻在“命脉の厨”。

その8：17刻在“清净の庭”中间的两棵树之间。

第Ⅲ乐章
黑上馆の杀人

18刻

→入手刻音“谁も毒を……”。

→前往“命脉の厨”，调查魂之影，入手刻音“静马は厨”。

→将弥音切换为枪手状态，在“命脉の厨”调查魂之影，入手刻音“静马の左腕”。

→依然在该厨房调查右上角的升降机，入手刻音“ねねは升降机で”。

→在二楼的“馆の回廊 东”调查魂之影，入手刻音“娱乐室には键が……”、“マスターキーは……”、“佳子は娱乐室の前”。

→在“馆の回廊 北东”调查魂之影，入手刻音“部屋の中で物音”。

→回大钟，前往19刻。



19刻

→在“宽ぎの居间”调查魂之影。

→前往二楼，进入回廊东边的“消闲の娱乐室”，调查魂之影后入手刻音“姬笼ユリ子の死”、“不通の电话”。

→调查娱乐室右上角的升降机，入手刻音“娱乐室の升降机”。

→超推理

1 第一个阴影的左边放“谁も毒を……”，右边放“姬笼ユリ子の死”，获得刻音“谁にも杀せない”。

2 第二个阴影的上方放“静马は厨”、右边放“佳子は娱乐室の前”，获得刻音“不可解な大婆の死”。

3 翻到下一页，第一个阴影左边放“娱乐室には键がかかっていた”，上边放“マスターキーは佳子が”。



4 第二个阴影，左边放“ねねは升降机で……”，右边放“娱乐室の升降机”。

→返回一楼，前往20刻。

20刻

→在“黑上の馆ホーム”调查魂之影，入手刻音“坏された无线机”、“黑上の家纹”、“静马の死”。

→前往二楼。

→西边的“绮罗の间”调查魂之影，获得刻音“佳子の自杀？”

→东北角的“七贤の间”调查魂之影，获得刻音“大婆の死、再び……”；调查右上角的发光点，获得刻音“みつけた写真”；调查另一个发光点，获得刻音“药剂のカプセル”。

→在“夕月之间”调查魂之影，入手刻音“ねねは部屋にいない”。

→返回大钟，前往17刻。

17刻

→前往二楼，前往东南角的“雪白之间”，调查魂之影后再调查床上，获得刻音“ユリ子の诊断书”。

→“馆の回廊　北东”调查魂之影，获得刻音“大婆は二重人格？”

→超推理

1 第一个阴影放“ねねは部屋にいなかった”、“大婆の死、再び……”，获得刻音“佳子は2阶にいた…？”

2 第二个阴影放“静马の死”、“佳子は2阶にいた…？”

3 第三个阴影放“不通の电话”、“坏された无线机”。

4 翻到下一页，第一个阴影放“不可解な大婆の死”、“部屋の中で物音”、“药剂のカプセル”、“大婆は二重人格？”

5 第二个阴影放“黑上の家纹”、“大婆の部屋でみつけた写真”、“ユリ子の部屋にあった诊断书”。

18刻

第1乐章的惨剧，以似曾相识的方式再次上演。虽然相似，可在细节上还是有所差别。静马嘱咐佳子用电话联系“札使”月弓家的人。

厨房有一部用作搬运食物的升降机，借助这种方式，奈奈有可能利用该升降机上下楼层。

来黑上馆的回廊东部，见到佳子用管理钥匙打开娱乐室的门，而黑上梅的门很难开启，里面却有声音。黑上梅已死，那声音到底是谁？

19刻

在居间发动时之再演，再次返回居间的静马目睹了梅的尸体奇异消失，在佳子的呼唤下，静马赶忙去向二楼。

在娱乐室，佳子发现电话损坏后的偶然回头却发现了百合子的尸体，于是有了刚才呼唤静马的那一幕。但佳子进入房间前，该房间是一个密室，凶手又是如何从现场消失的？静马问佳子是否用电话联系了月弓家，被告知电话无法接通到馆外。静马决定自己乘列车去寻找月弓，让佳子陪伴奈奈。

利用推理可知，在梅的尸体消失时，百合子已经死亡，而静马在厨房，佳子在娱乐室，都有完美的不在场证明。接下来的推理是百合子的密室死亡之谜，百合子的死亡现场并非完全密室，因为有一个连接到厨房的升降机。



20刻

准备用无线通话装置联络月弓的静马后脑遭到突袭身亡。

在二楼的绮罗之间，时之再演显示了佳子上吊的景象。

七贤之间里，时之再演显示了佳子进入房间时，梅的尸体竟然出现在该房间，不知是被什么人搬上来的。而角落里则发现了静马与姬笼家女性拥抱在一起的照片，床单上发现一粒胶囊。

回廊西北角“夕月之间”的魂之影显示佳子寻找奈奈的情景，但奈奈并不在房间里。

17刻

百合子在该时刻尚未死亡，不知道被什么人叫了出去。而在她房间的床上，西格玛发现了一张妇产科的诊断书。

在东北角，时之再演再现了大婆与佳子的对话，佳子前来借用钥匙，但大婆的体内栖息了“梅”和“竹”两个人格，在这两个人格完全同意后，佳子才获得钥匙。



超推理

经推理，静马在被杀害时，佳子先后去寻找了奈奈和梅，说明当时佳子是在二楼。犯人为了有计划地杀死静马，先将电话线切断，诱使静马去使用前庭的无线机。这起事件的最初看似是18刻时梅的死，现场的静马和佳子是没有机会下毒的。然而，这时的梅并其实没有死，只是倒了下去，静马要佳子联系月弓家，只是为了给梅治疗。由于西格玛和弥音都看到了时之再演的断片，所以误以为梅当时是死亡了。此外，在这个时空中，老太太存在两位，一位叫“梅”，一位叫“竹”，她们住在一个房间里，而并非双重人格。佳子在二楼看到的尸体是竹，死于真正的毒杀，而先前在餐桌上倒下的是梅。梅在下楼用餐之间，在胶囊里下毒，让竹服下。梅假装倒下，待众人离开后又策划起下一起犯案。百合子被杀的密室也是利用升降机完成的，梅的体型与孩子相当，可以顺利进入。

导致梅这么做的最终原因自然是逢魔的影响，但在该时空中，梅自身也有着悲哀的理由。梅、竹、百合子原本都是姬笼家的人，就算不是直系血亲，起码也有着血缘关系。百合子因为与静马发生关系而怀孕，所以被视戒律为生命的梅杀死，同时，黑上一家也都成为报复对象。

真实碎片

その1：18刻在“大时计の间”的钢琴前。
その2：18刻在“清净の庭”车旁。
その3：19刻在“络缲りの间”。
その4：19刻在“黑上の馆ホーム”左方的右下角。
その5：18刻在“馆の回廊　北”的右侧。
その6：20刻在“绮罗の间”台阶上的桌子前。
その7：20刻在“黑上の馆ホーム”中间信号机的旁边。
その8：17刻在“命脉の厨”右下。
その9：17刻在“馆の回廊　东”。

第Ⅳ乐章
皆杀しに至る时

16刻

→在“大时计の间”调查魂之影，入手刻音“黑上头首の死”。
→在右侧“命脉の厨”调查魂之影，入手刻音“メイドの死”。
→后庭的“清净の庭”调查魂之影，入手刻音“ゆうの死”。
→上二楼。
→调查“馆の回廊　西”绿色房间（绮罗の间）门前的魂之影，之后进入。
→调查“绮罗の间”的魂之影，入手刻音“佳子の死”、“佳子の部屋は密室？”、“落ちていた键”。
→进入东南边的“络缲りの间”调查魂之影，入手刻音“执事の死”。
→进入东边的“消闲の娱乐室”调查魂之影，入手刻音“麟の母亲の死”。
→东北角的“七贤の间”里调查魂之影，入手刻音“竹の死”。
→调查“七贤の间”里右侧的闪光。
→“七贤の间”隔壁的“香散草の间”调查魂

之影，入手刻音“大婆の死”。

→进入15刻。

15刻

→入手刻音“大逢魔を倒した2人”。

→前往后庭的“清净の庭”，调查魂之影入手刻音“ゆうとねね”。

→前往二楼。

→进入西边紫色的“八纮の间”，调查魂之影入手刻音“静马が感じた疑问”。

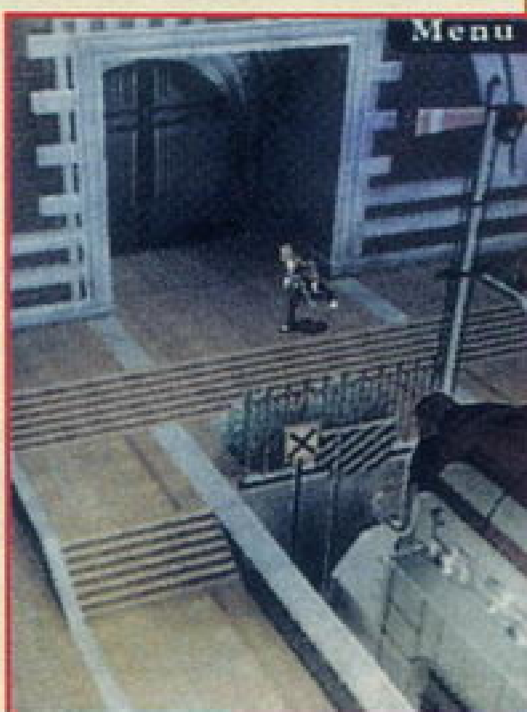
→进入西南边的“稀人の间”，调查魂之影入手刻音“芙蓉と佳子の会话”。

→调查“消闲の娱乐室”门附近的闪光。

→“七贤の间”里调查魂之影，入手刻音“竹の作った汉方药”。

→进入14刻。

14刻



→前往右侧的“命脉の厨”，调查魂之影入手刻音“佳子とユリ子の会话”。

→在“宽ぎの居间”，调查魂之影入手刻音“静马と芙蓉の会话”、“执事の盗み闻き”。

→前往二楼。

→进入“绮罗の间”，调查魂之影入手刻音“键を借りた执事”。

→进入“稀人の间”，调查魂之影入手刻音“电报を盗み见る执事”。

→前往东北角的“香散草の间”，调查魂之影入手刻音“执事は大婆から……”。

→往东北角的“天道の间”，调查魂之影入手刻音“ゆうとねねの会话”。

→进入17刻。



17刻

→前往“黑上の馆ホーム”，调查魂之影。

→返回大钟前，调查魂之影。

→超推理

1 “佳子の死”。

2 NO。

3 “佳子の部屋は密室?”、“落ちていた键”、“键を借りた执事”。

4 “黑上头首の死”、“麟の母亲の死”、“メイドの死”。

5 “竹の作った汉方药”、“厨で佳子とユリ子の会话”。

6 “芙蓉と佳子の会话”、“电报を盗み见る执事”。

→调查大时钟，使用任意一张卡片，进入BOSS战。

16刻



本章中的时之再演均以让叶麟的视点展开。

“大家，都死了。”——时之再演时，这个时空的奈奈说出一句充满谜团而令人胆寒的话语。西格玛感觉到，这次的时空歪曲比以往几次都要大得多。

在大钟房间，时之再演显示黑上静马死在大钟的盘面上。

灯泡损坏的厨房中，时之再演显示姬笼百合子手握杯子死去，握杯子的力度不是很紧，难道是毒杀?

清净之庭，优惨死。优在以往的章节中并没有出现，不过根据场合推断，其应该也是黑上家的人员。

在二楼佳子的房间绮罗之间前，时之再演显示麟发现房门紧锁，破门而入后看到佳子上吊身亡，门窗紧锁，惟一的钥匙串也在房间内，这里是完全的密室。难道是佳子杀光黑上一家后自杀的吗?

在络缲之间发现管家的尸体，推测为触电死亡；娱乐室发现让叶芙蓉的尸体，并且在现场找到钢琴线；七贤之间发现老婆婆竹的尸体，死状痛苦，没有外伤，疑似毒杀；在香散草之间发现老婆婆梅的尸体，尸体上盖满咒符，死因为背后受刺。西格玛推测，本次的事件或许不是“连续杀人”，而是短时间内一气呵成的“大量杀人”。

15刻



刚进入15刻就能通过时之再演看到管家和百合子跟逢魔战斗，已经被“变革者”歪曲的时空里居然还有逢魔。

在清净之庭可看到优和奈奈的对话，可确认优是奈奈的弟弟。

在二楼静马的房间里，静马向百合子表示，刚才的战斗后他检查了封印逢魔的钟，然而并没有发现异常，那么逢魔为什么会出现在他们的时空中？

西南的稀人之间（客房）可看到此时佳子与芙蓉的对话，由对话得知，芙蓉已在此居住了3天。

在七贤之间得知竹和梅此时均安然无恙。截至15刻，馆内并无一人死亡，也看不到任何杀人的征兆。然而在15～16刻的这一个小时内，馆内上上下下竟然除了奈奈以外全部死亡。支配这里的大逢魔只有一个，犯人只有一人，可这个犯人是如何在1小时内完成多起杀人，并且还做出将静马吊到大钟盘面上这么复杂的事情的呢？

14刻

在厨房通过时之再演得知，14刻时厨房的灯泡出现异常，不过佳子让百合子夜里再去更换，并让百合子到自己房间去一趟，说是有事要帮忙。

在居间见到芙蓉与静马对谈，得知优是黑上家的次任继承人。但就在他们对话时，假面管家却躲在楼梯上偷听。

在绮罗之间得知管家借去了钥匙。

客房的稀人之间里看到管家偷看芙蓉的电报，电报的内容是“三天后我来接你 麟”，这应该是三天前麟发给芙蓉的电报。

在香散草之间，得知梅要求管家去调查让叶芙蓉的底细。



17刻

在前庭，看到调查完所有房间的麟与奈奈对话，奈奈说自己在15刻的时候感到睡意，等睡醒后馆内的所有人都死了。对于时间她记得很清楚，因为15刻的时候喝了百合子的茶。

返回大钟房间，因为大钟指针随着时间而走动，静马的尸体掉落到了地面，的确是死去了。

超推理

经过超推理，西格玛阐述了以下观点：首先，佳子不是杀人凶手。虽然佳子吊死时门紧锁，但落在地上的钥匙有很多把，但整个洋馆的管理钥匙只有一把，因此这些钥匙都不是管理钥匙，管理钥匙既然在别人手中，那么就破解了密室之谜。真正的凶手是姬笼百合子，本次调查的盲点是，西格玛看到的15刻和16刻，其实已经隔了一天，奈奈喝下百合子下了安眠药的茶后，睡了整整一天零一个小时，而非一个小时。因此百合子只需要趁着所有人睡熟，将他们一一杀害即可，包括将静马挂到大钟上，这些行动在一小时内无法完成，但如果是25小时，则绰绰有余了。

解开谜团后与逢魔人迪克森交战，打败他后将其封印，只要再打败另一个逢魔人克里斯蒂，就能让世界恢复正常。



真实碎片

その1：15刻在“清净の庭”的长凳左边。
その2：15刻在“消闲の娱乐室”。
その3：15刻在“大时计の间”。
その4：15刻在“八纮の间”。
その5：14刻在“八纮の间”。
その6：17刻在“黑上の馆ホーム”。
その7：14刻在“夕月の间”。
その8：17刻在“宽ぎの居间”。

第Ⅴ乐章

黑上馆の杀人Ⅱ-名探侦 最后の事件簿-

19刻

→入手刻音“毒杀された大婆”、“毒は谁もが……”。

→前往“清净の庭”，调查魂之影入手刻音“死んでいた执事”、“清净の庭での会话”、“逃げ出したゆう”。

→前往“七贤の间”，调查魂之影入手刻音“绞杀された竹”、“执事を见ていない”、“竹の死に梅は…？”。调查房间右侧里端，发现灯电线的绝缘皮剥落出来，不小心碰到的话有可能触电身亡。

→前往西北角蓝色的“天道の间”，调查魂之影入手刻音“ゆうを守るねね”。

→前往“黑上の馆ホーム”左下，调查魂之影入手刻音“坏された机关室”。

→前往20刻。

20刻

→前往“宽ぎの居间”下方，调查魂之影获得刻音“居间で佳子の悲鸣”。

→前往二楼。

→西北的“天道の间”调查魂之影，入手刻音“麟の母を见たねね”、“ゆうとねねのアリバイ”、“2人の言叶に摇らぎ”。

→“馆の回廊　北东”调查魂之影，入手刻音“回廊で会った3人”。

→“馆の回廊　东”调查魂之影，入手刻音“娱乐室の前でユリ子”、“芙蓉が键を取りに”。

→“消闲の娱乐室”调查魂之影，入手刻音“密室で杀された佳子”。

→前往21刻。



21刻

→在“宽ぎの居间”调查魂之影，获得刻音“让叶の名を继ぐ”。

→前往二楼。

→在“馆の回廊　北”调查魂之影，获得刻音“式を飞ばすねね”。

→“天道の间”调查魂之影，获得刻音“消えたゆう”。

→前往22刻。

22刻

→上二楼。

→进入西北角的“夕月の间”，调查魂之影，入手刻音“稳かなねねの死”。

→“消闲の娱乐室”调查魂之影，入手刻音“麟がみつけた母……”。

→回到大时钟前，前往23刻。

23刻

→前往“黑上の馆　ホーム”，调查魂之影入手刻音“殴杀された静马”、“列车のユリ子”。

→前往二楼，到“八纮の间”调查魂之影，入手刻音“最后に死んだ麟”、“残された手纸”。

→超推理

1 死んでいた执事。

2 毒杀された大婆。

3 绞杀された竹。

4 “执事を见ていない”放在第二排第一个阴影的上方，“清净の庭での会话”放在右方。

5 “毒は谁もが……”放在第二排第二个阴影的上方，“竹の死に梅は……”放在右方。

6 “剥き出しのコード”，获得新刻音“犯行は谁にでも可能”。

7 第三个阴影左边摆“娱乐室の前でユリ子”、“居间で佳子の悲鸣”、“麟の母を见たねね”。

8 第二个阴影旁边摆“芙蓉が键を取りに”。

9 第一个阴影旁摆“2人の言叶にゆらぎ”。



10 NO。

11 “麟がみつけた母……”放在第一个刻音的右边，“让叶の名を继承ぐ”放在另一边。

12 “最后に死んだ麟”、“残された手纸”。

→返回大钟间，调查大钟前往20刻，进入BOSS战。

19刻

初始依然发生了梅被毒杀事件，毒应该是在食物里。今天准备食物的人有三个，分别是姬笼百合

子、让叶芙蓉和管家。



在清净之庭发现管家手握电极在吉普车上死去，发现尸体的是姬笼百合子，芙蓉第二个赶到，而静马从二楼看到这里的不寻常情况后也随后赶到，佳子则是从厨房赶来。

七贤之间内一片黑暗，可以看到被绞死的竹。麟提到竹和梅之间是有心灵感应的，如果竹先死，那么刚才在居间和众人一起吃饭的梅不可能感应不到，所以推测竹被绞杀应该是在梅死亡之后（或者同时）。

在黑上馆前庭发现列车的无线通信装置和动力室完全被破坏。

20刻

麟在居间用对讲机和母亲通话，母亲正准备去梅的房间调查一番，然而在经过娱乐室时，里面却传出了准备用电话联络外界的佳子的惨叫声。

天道之间内，麟得知佳子身亡时，自己母亲就在天道之间的门前。

娱乐室内，佳子被吊死在此，两扇门均从内部上锁，而惟一的一把钥匙在梅的房间里。惨叫响起时，麟和静马都在居间，有着充分的不在场证明。

21刻

居间，静马与寻找母亲的麟对话，似乎感觉到了麟的母亲的不测，静马问麟有没有继承家业的觉悟。

二楼，奈奈用式神的纸鹤向月弓家发出信号，但她明明是音使黑上的一族，为什么会使用式神呢？

在天道之间看到奈奈寻找优的情景，优的去向不明。

22刻

夕月之间发现奈奈神态安详的尸体，死因是刺杀，这时奇怪的事情发生，之前获得的有关优行踪不明的刻音奇异消失。

麟在娱乐室发现了母亲的尸体，情绪一时失控。

23刻

在前庭，时之再演显示静马闻到列车中的臭味。来到列车检查情况的静马发现了百合子的尸体，随后，静马也不知被谁所杀。

在八　之间，麟写下遗言后死去。根据麟的调查，馆内没有任何一个人说谎，然而母亲也绝对跟杀人无关——起码跟佳子的死无关。写下“YU”的死亡讯息以及拜托他人调查事情真相的遗言后，麟在写字台前身亡。

超推理



超推理表示，这起事件跟西格玛解决的第三起事件相似，也就是说，“原本已经被认为死亡的人利用障眼法作案”。管家、梅和竹三人的死亡是任何一个人都有可能办到的，理由如下：1.管家的死亡是在晚餐前，这时谁都没有不在场证明；2.利用剥掉绝缘皮的电线，将其绕在竹的脖子上，当竹感应到梅中毒而死时惊醒，会在慌忙中无视脖子上的异样，但只要她一打开电灯，脖子上的电线会立刻通过电流，所以竹并非被勒死，而是被电死的。

西格玛随后挑明了真凶——让叶芙蓉。这个世界中的最大谜团是，让叶芙蓉并不是让叶麟的母亲。在这个时间轴上，麟的姓并不是“让叶”，而是“姬笼”，他最后写下的字母“YU”其实是“RH”，也就是“麟·姬笼”的缩写，麟在这个时空中的真正母亲其实是姬笼百合子。这样就表示，之前麟的证言也好、奈奈的证言也好，都是百合子的不在场证明，而并非芙蓉。芙蓉的杀人动机源自对麟和百合子的仇根，因为与让叶家没有血缘关系的麟却拥有让叶家的能力，从而剥夺了芙蓉的家业继承权。

真实碎片

その1：19刻在“七贤の间”。
その2：19刻在“馆の回廊　南西”。
その3：19刻在“命脉の厨”。
その4：19刻在“大时计の间”。
その5：22刻在“消闲の游戏室”。
その6：20刻在“馆の回廊　西”。
その7：21刻在“馆の回廊　南”。
その8：22刻在“大时计の间”。
その9：23刻在“八纮の间”。

第VI乐章
未来への供物

- 前往大时钟房间。
- 向左移动到居间。
- 前往前庭。
- 沿着列车向下走。
- 超推理

这里的棋盘比较复杂，为了方便说明，我们把5×5的棋盘分别以英文字母和阿拉伯数字表示横纵坐标。比如b3，就是表示第二竖行与第三横行的交接点，其余同理。

1 b1放下“ゆう”。
2 c2放下“ねね”。
3 d1放下“ネオン”。
4 e4放下“让叶麟”。
5 d5放下“ディクソン”。
6 c4放下“クリスティ”。
7 a3放下“馆に起きた现象”
8 c5放下“ゆり子”。
9 b4放下“いつもの屋敷…？”

- 沿着列车一直向下走。
- 到达终极之道。
- BOSS战。
- Ending

大时钟房间内，通往被变革的过去的入口已经关闭。这时，最开始那个看似造成世界扭曲的黑衣人，同时也一度从逢魔手下解救下西格玛的黑衣人露出真正的样貌——那是一个有着麟的面容，却自称“法水西格玛”的人。他很感谢黑上西格玛完成了时间的调律，然而他却称黑上西格玛并不属于这个世界，他自己——法水西格玛才是这个世界真正的“西格玛”，黑上的使命已经完成，随即将会从这个世界消失。

居间内，82岁的黑上佳子招待了黑上西格玛，佳子说当前的世界是“败北给时间调律者”的世界，佳子一方构筑出来的原本的世界已经消失，“使人”一族几乎残存无几，只有黑上家和守人依旧战斗。黑上西格玛之前在后庭看到的“弥音”，其实并不是“月弓弥音”本人，也不是“奈奈”，而是奈奈的孙女美巫女。在当前的这个世界，为了从车轮下救出弟弟优，奈奈早早地就牺牲了自己。当今黑上家的头领是黑上优，现在仍在与逢魔战斗着。在前庭遇到戴着面具的守人乱步，他用列车带西格玛去见黑上优。

列车中见到法水西格玛，他称这个世界并非自己构筑，而是世界的“本来面貌”，黑上西格玛原先存在的地方跟这个世界是平行关系，“西格玛”的作用是让世界趋于稳定。不过，法水已经不打算跟黑上西格玛这种所谓的“次品”多啰嗦，召唤出逢魔拦住黑上的去路，法水西格玛准备自己去收拾守人乱步。



没有弥音陪伴的黑上西格玛感受到了力量的孤单，但弥音并没有就此逝去，黑上西格玛留下的“惟一的可能性”，让弥音依然能够帮助自己战斗，可是却不能想往日一样嬉笑对谈了。

穿过列车，黑上西格玛利用向这个世界中黑上的头领优说明情况。优说，世界本来是向着被逢魔充满的方向发展的，然而“使人”为了改变这个世界，利用各种方法改变过去，而所谓“调律者”，就是当世界被改变时，让世界能恢复原貌的力量具现体。调律者会以当今世界最强的人为原型塑造出来，这种调律者被称为“西格玛”。法水西格玛是这个世界，也就是本来世界的调律者，而黑上西格玛则是另一个平行世界的调律者。使人在50年前为了改变世界，发动时之纺而将月弓弥音献祭，之后的月弓弥音作为逢魔人一直徘徊在各个平行宇宙间，最终她找到了黑上西格玛的世界，并喜欢上了那里，作为黑上西格玛的同伴留在那个世界。什么是世界“本来该有”的样子，黑上西格玛并不在乎，他现在想做的是否定现在的世界，打倒这个世界的调律者法水西格玛。

与法水西格玛的战争结束了，黑上西格玛并不知道自己做的是不是“正确”，“还世界一个原貌”真的是那么重要吗？作为另一个“非正统世界”的调律者，黑上西格玛否定了法水西格玛，也否定了这个被逢魔侵蚀的世界。世界有恢复自身不安定因素的天然功能，今后也会涌现出更多的“西格玛”，不过我们的主人公相信，在他的那个世界中，“黑上”和“月弓”的名字将永远胜利。



游戏的素质应该还是基本满意的，战斗方面的单调和简单颇叫人失望，不过另一方面，剧情的复杂离奇却大大超出预想。由于游戏的未解之谜太多，因此本次的攻略并没有将所有事件的来龙去脉理清，在今后的书中，我们会为感兴趣的玩家献上本作的详细世界观分析。



由Level-5精心打造的足球RPG作品《雷电十一人》在经过延期之后终于与玩家见面了。由于本作属于RPG类型，因此即使是不太擅长真实足球游戏的玩家也能领略到它独特的魅力。游戏在很多细节方面都有模仿经典指令式足球RPG“《天使之翼》系列”的迹象，如果你衷爱那个系列，那么这款《雷电十一人》就一定不能错过！

文 羽纹&骚扰天皇·SK
美编 chisun



雷电十一人

イナズマ イレブン

NDS	Level-5	RPG	2008年8月22日	日版
	1～2人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

按键效果说明

十字键	控制人物、光标移动
A键	调查、确定、对话
B键	加速移动、取消
X键	调出主菜单
Y键	比赛前更换阵型
A\B\X\Y（比赛时）	对应十字键各方向
L\R键	向左、右调整视角
START	中断暂停
下屏幕	比赛时控制指令（后文会详细介绍具体操作）

主菜单说明

なかま 同伴

①いれかえ（队员替换）

进行球员阵容的编辑，游戏中有主力（メンバー）和替补（ストック）队员两页，其中每页能容纳16位球员，也就是说玩家最多能带领32位队员。其中，主力页队员名单中用灰色标记的球员表示目前剧情需要、必须登场的球员；用深红色标记的球员表示他将在通常的地图遭遇战中登场。这里还要特别提醒的是，主力和替补球员在各种比赛后获得的经验值多少会有所不同。具体参考下表：

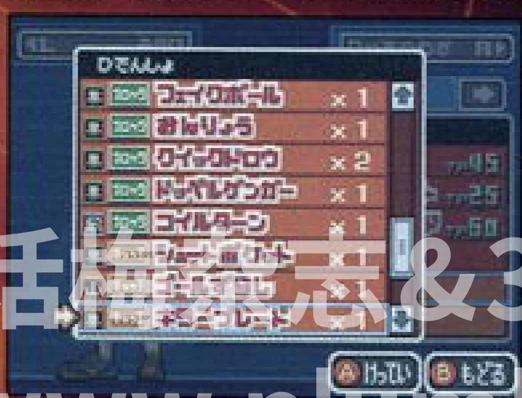
队员类型	经验值获得量
主力页中上场参加了比赛的队员	赛后显示经验值的100%
位于主力页但未能在比赛中上场的队员	赛后显示经验值的80%左右
位于替补页的队员	赛后显示经验值的30%左右

②そうび（装备）

给队员装备比赛用具以增加各项能力。普通球员的装备有球鞋和饰品两种，门将选手则会多出一个手套。

③ひっさつわざ（必杀技）

查看角色的必杀技。游戏中每位角色一共可拥有六种必杀技，这其中包括四种默认必杀技和两种自选必杀技。默认必杀技在未习得之前统一用？？？？来表示，而习得条件大多是角色等级达到规定数值，还有一小部分则是触发某些剧情后自动习得。



◀游戏中的大多数必杀奥义书都能在商店中购买。

自选必杀技则顾名思义，玩家直接按下Y键再选择目标必杀奥义书就能学会新的必杀技，注意每本必杀奥义书仅能使用一次。

アイテム 道具

使用道具，注意在比赛过程中使用道具的方法与平时在地图上行走时的使用方法会稍微有所不同：只有当球形成出界或选手犯规等暂时引起比赛中断的情况下，点击屏幕右下角的メユニー选项后才能使用道具。

せんじゅつ 战术

①しあい（试合）

进行大场比赛（11VS11）的人员安排，点击左下角的フーオーメション可以更换阵型。如果场上球员位置需要互换，只需要将光标移动到更换者的身上，再按下いどう即可。

②バトル（战斗）

进行小场比赛（4VS4）的人员安排，具体操作同上。

じょうほう 情报

①ブログ（博客）

实时更新游戏的进度和各种情报。

②选手バインダー（能力）

可以查看各球员的情报，注意只有与之交过手的队伍才会收录详细资料。

③スカウト（球探）

进入后会有两个指令，其中ケータイ（手机）的作用是当玩家队伍在野外行动时，用它来确认所需要招募的选手的具体所在位置。另外一个ちゅうし（中止）则是终止本次招募行动。

④引き抜き（交涉）

在夏未处使用直接从其他球队里挖掘球员的交涉系统后，用此指令可在野外活动时确认对方的具体所在位置。

⑤ユニフォーム（球衣）



▲只有在对战中才能换上自己喜欢的运动服，这不得不说是一种遗憾。

更换球队队员的运动服，只有在对战中才会生效，在剧情流程中则固定使用雷门中学的比赛运动服。

つうしん成绩 通信成绩

查看自己Wi-Fi对战的战绩。

トーナメント 赛程

确认全国足球比赛大会的具体分组和赛程。

システム 系统

查看游戏中各种系统的相关介绍。

セーブ 存档

保存记录。值得一提的是在本作里，玩家要在的游戏过程中保存记录的话只能覆盖之前的记录而无法保存到另外的存档位上，这多少给玩家带来了一些不便。

球员能力相关介绍

基础能力

想要赢取比赛，首先就要了解自己队伍的实力，合理地分配场上人员站位。在主菜单的じょうほう一项中即可查看队员的基础能力，九项能力的具体含义分别如下：

能力	说明
GP	球员的体力，随着比赛的进行而不断减少，体力降低后角色在赛场中的跑动速度会逐渐变慢。
TP	类似于其他RPG中的魔法值，球员使用任何必杀技都会消耗一定量的TP。
キック	脚力，影响队员射门的力量。
ボディ	体格，影响队员在断球或抢点过程中的卡位效果。
コントロール	控球，影响队员的盘带突破能力。
ガード	防守，队员的综合防守能力，同时也是门将是否优秀的重要参考数值。
スピード	速度，队员的敏捷性，影响着场上的跑动速度。
スタミナ	耐力，数值越高球员在比赛过程中GP的减少速度越慢。
ガッツ	毅力，与多项比赛因素有关联的重要数据。

队员属性

球员除了自身能力外，还拥有一种固定属性，游戏里的属性一共有风、林、火、山四种，四种属性的克制关系是风对山强、对林弱；山对火强、对风弱；火对林强、对山弱；林对风强、对火弱。比赛过程中当球员之间发生对抗时，属性克制对方的球员会占据很大的优势。另外，游戏中的各种必杀技也带有这四种属性，如果队员当前使用的必杀技的属性和自身固有属性相吻合，那么必杀技的威力还能向上得到修正，因此在比赛前根据对手的属性合理编排阵容至关重要。


▲当遭到对手克制时，属性字会变为灰色。

球员培养相关介绍

提升等级

要提升球员能力最简单的一种方式就是提升他们的等级。本作采用的是RPG游戏司空见惯的踩地雷遇敌方式，队员在地图上行走时就有一定几率遭遇战斗，这里所谓的战斗就是和对方进行一场简短的球艺比试，其中包括在15分钟内攻入一球、在20分钟内攻入两球、在15分钟内抢到对方控制的球、在7分30秒内保证球门不失以及在7分30秒内保证脚下球不被对方夺走这几种，一旦达成目的即算战斗胜利，之后会得到一定量的经验值、热血点（ねっけつポイント）和友情点（ゆうじょうポイント）。


▲花钞票特训能够进行某项能力的突击训练，针对精英队员的主要能力进行强化在某些比赛中会显得格外重要。

特训

当玩家手中积攒的热血点（其作用就相当于RPG中的金钱）够多时，就可以到地图上带有闪电标志的地点对个别球员的个别能力进行强化。每个球员第一次训练都只要80p，而随着训练次数的增加，需要的热血点会越来越多。值得注意的是，热血点的消耗量对各种能力训练都是通用的，譬如某次训练脚力的热血点消耗为300p，那么下次转为控球特训时（即便是第一次特训控球）消耗点数也会在300p的基础上逐步增加。每次特训的能力提升值从1到3不等，另外，每位队员的能力上限也各不相同，在能力突破限制后继续训练的话则有可能发生其他能力倒减的情况。左侧表格给出各个特训点的位置。

位置	特训项目
河川敷操场边	脚力
铁塔右下角	脚力
西校区一楼理科室	耐力
电车站前	体格
住宅区	控球
商店街	防守
学校操场	速度
商店街旁边的空地	毅力

イナビカリ修炼场

剧情到达第四章后才开放的特殊训练设施，具体位置在雷门中学校门右侧的铜像处。里面的训练包括以下六种：

训练种类	提升能力
アタックコース	脚力&体格
ディフェンスコース	防守
スピードコース	速度
テタニックコース	控球&体格
たいりょくコース	毅力&耐力
ふしぎコース	GP&TP

修炼场的训练比较特别，玩家在选定项目后会进入后方的一个密室里，只有与密室中央站立的NPC对话并发生战斗（4VS4的小场比赛），取得胜利后密室大门开启，这样才能继续前进。在每个密室的终端都会有一个广阔的足球场，在那里还有一场11VS11的大场比赛等待着玩家。只有战胜对方，此次修炼才算完成，之后根据选择的训练种类全主力页的队员对应能力上升1（GP&TP的训练则是上升3左右）。需要特别提醒的是，在修炼场中的任何一场战斗中失败的话，修炼就会强制中断，队员被送回到场馆门口。

球员收集相关介绍

在本作中，只依靠雷门中学初始的那些能力偏低的球员去面对强手如云的全国大会比赛是比较有难度的（疯狂练级的玩家除外），当剧情进展到音无MM和学生会会长夏末MM加入后，我们就能使用如下几种手段来招募新球员以增加队伍总体实力。

当游戏进行到第二章时，音无会加入，此时去足球部室找她对话就能进入球员搜索界面。搜索分为特点搜索（じょうけんでさがす）、姓名搜索（名前でさがす）、人脉搜索（人脉でさがす）以及交涉（引き抜き）这四种，下面分类进行解说。

特点搜索

特点搜索只需要玩家根据相应提示输入想要加入的球员的具体信息即可，按顺序输入该球员的所属社团、场上擅长位置、主要突出能力以及个人属性。信息输入完毕后选择左下角的“けってい”，音无便会自动出发去寻找该球员，等找到后会用电话通知玩家到社团房间确认。假如想中止当前球员的搜索任务，在菜单中按顺序选择じょうほう→スカウト→ちゅうし即可。

姓名搜索

顾名思义，玩家只需要输入特定的人物姓名就能进行对应的搜索。此项由于涉及到假名的输入，对不懂日文的玩家来说不太方便，除了招收几个推荐的高能力角色外，用到这种搜索的情况并不多。

人脉搜索

同样是音无加入后所能使用的功能，是本作中最重要的一种球员搜索系统。此系统有点类似于《最终幻想X》的晶球盘，在上屏幕会出现一个球盘，上面包括灰、蓝两种颜色的锁。灰色的锁内包含着球员的信息，玩家需要耗费友情点才能解开此锁以查看到队员的能力，如果对所显示的球员有兴趣，那么可用友情点拜托音无调查这名队员的具体所在位置。蓝色锁方面则需要玩家达成特定条件后才会自动开启，特定条件多为故事流程发展到一定阶段或是某某球员已经加入我方队伍。由于蓝色锁阻碍着整个球盘的搜索进程，如果不将之完全打通的话，那么玩家就有可能与很多强力角色失之交臂。



◀虽然可招募的队员数量很多，但大多数队员的能力其实很平庸。

交涉

听上去很正统的球员招募方法，但实际上就是挖人墙角，该项系统要当剧情进行到第四章夏末加入足球社团时才会开启。使用方法很简单，如果玩家相中了某个球队的某名成员，只需要将队伍名称告诉夏末即可，不久后她便会通知玩家去确认球员名单。需要注意的是能使用交涉系统的必须是在剧情过程中已经战胜过的队伍。

附录：部分推荐球员一览表

角色名字	搜索类型	场上位置	备注
暗野カゲト	姓名搜索	前锋	在姓名搜索中输入“シャドウ”（必须为片假名）
宇院武流人	姓名搜索	门将	在姓名搜索中输入“ういん”
伊达龙	姓名搜索	中场	在姓名搜索中输入“だて”
赤川翼	姓名搜索	前锋	在姓名搜索中输入“つばさ”
失野球儿	姓名搜索	后位	在姓名搜索中输入“きゅうじ”
龙野宠儿	人脉搜索	门将	很早就能加入的门将，可以考虑在前期让他把守球门，然后解放主角圆堂守去参与进攻
楠木昌成	人脉搜索	前锋	能力平均但必杀技习得较早的前锋
服部陆	人脉搜索	前锋	火属性的前锋，特点在于脚力和速度两项数值比较高
六甲岚	人脉搜索	前锋	能力值不错，特色在于拥有稀有的强力必杀射门“ディバインアロー”

比赛要点介绍

本作的比赛融合了即时战略的要素，玩家需要使用触控笔来对场上的球员下达各种指令，虽然系统会安排无球队员的跑动线路，但在进攻中队员的自动跑动基本属于盲目向前、毫无目的型，因此真正要制造有威胁的进攻还是得靠玩家自己亲手操作。



跑动

点击球员并划动触控笔便能设置其具体跑动路线，路线在屏幕上会以绿色实线显示，并且玩家可以随时对跑动路线的方向进行修改。在防守的时候，看准对方传球的落点控制己方角色站在对方接球队员的前面即可断球。



传球

点击屏幕某点，控球队员就会将球送到此处。由于本作中离球近的球员会自动追球，所以进攻时送出致命的直塞球并不算困难。注意传球时不能局限于传脚下球，结合多名进攻队员的跑位拉扯出传直塞球的空档才能制造出有效的进攻。



◀在4VS4的小场比赛中并没有越位这一限制，玩家可以大胆地送身后球。



射门

当控球队员攻到对方腹地后，只需要点击对方球门即可进行射门，射门的角度完全根据玩家所点的位置而定。在带球跑状态下的射门方式有两种，一种是普通射门（シュート），另一种是吊射（ループシュート）。在选择了射门方式后会出现力量条的选择，注意并不是力量越大效果越好，而是应该与射门的距离结合起来考虑，特别是在使用吊射的情况下，力量过大很容易将球踢出界。另外，在边路传中且中路接应球员还未碰到皮球的情况下就点击对方球门的话还能使出威力更大的凌空抽射（ボレーシュート）和头球攻门（ヘディング）。



对决

当双方球员相邻后就会切换到对决画面，此时系统会根据队员的实际能力以及属性相克等因素在下屏幕上方列出双方的技能综合值对比（テクニック）并给出左右两种选项指令。一般来说，如果综合能力高出对方很多时推荐选择左侧指令；综合实力与对方相差无几、甚至说还低于对方的话则推荐选择右侧指令，这样对决的获胜把握才会更高。



◀在对决中失败的一方会在接下来的几秒钟内处于无法行动的状态。



指示时间

为了便于玩家观察场上的情况，游戏贴心地设置了“指示时间”（ドロータイム）这一系统。点击下屏右上角的手掌标志就能进入该系统里，此时比赛暂时停止，给予玩家充分的时间思考球员跑动路线、传球时机以及各种战术的布署。由于在“指示时间”内对方球员是停止不动的，因此不用担心由于思考时间过长而导致脚下的球被对方截走。另外，当玩家使用完一次指示时间后，那么在接下来的10秒钟内就无法再次使用这项系统。



必杀技

在对决过程中点击左右两种选项中间的“技”字就能发动必杀技。必杀技分为射门（シュート）、盘球（ドリブル）、抢断（ブロック）和扑救（キャッチ）四种类型，每种必杀技所需要消耗的TP值各不相同。有复数种必杀的队员，在“技”字右下角会标注小数字1、2，通过点击可以实现各式必杀技之间的切换选择。另外，一

些多人发动的必杀技都会在必杀技名称后面给出具体发动人数，在必杀技固定发动人选上如果有一名成员不在球场上，那么该必杀技就无法使用。



◀虽然游戏中没有明确指示，但是消耗TP值越多的必杀技越强已是一个无须争辩的事实。

燃烧时段

燃烧时段（バーニングフェーズ）是比赛中的特色系统，当一方队伍中有三名不同的选手完成射门后（与是否进球无关）便能进入这个模式。在此模式下全队球员会获得如下的附加效果：①射门威力上升；②对决获胜率上升；③使用必杀技的TP消耗量减半。燃烧时段发动后的持续时间大概在20分钟左右，抓住这个机会猛攻能取得很好的进攻效果。需要特别说明的是，燃烧时段系统是敌我双方通用的，如果被对方达成发动条件的话那就要特别留意了。

阵型设置

在每场比赛前可以对我方的阵型进行更改，更改阵型需要使用阵型卡片，游戏初期的可选阵型比较少，玩家要通过调查宝箱或在商店购买这两种途径来收集阵型卡片。阵型卡片分为黄色和红色两种，其中前者对应11VS11的比赛，后者对应4VS4的比赛。

犯规

本作中的犯规系统相当"脑残"，除了越位外没有具体的规则，在对决过程中有一定几率随机发生犯规，一直被莫名其妙地吹罚的话，还是去街边扶老人过街吧……

道具一览

回复类道具

道具名称	价格	效果
ぎゅうにゅう	10p	GP小回复
おにぎり	10p	TP小回复
ミネラルウォーター	20p	GP小回复
スポーツウォーター	—	GP大回复
スーパーウォーター	—	GP全回复
クッキーフレーバー	25p	TP小回复
スタミナフレーバー	—	TP大回复
ハイパーフレーバー	—	TP全回复
ごくじょうおでん	—	GP和TP全回复

装备品类

装备名称	价格	效果
みんなのシューズ	80p	控球上升(小)
インパクトシューズ	80p	脚力上升(小)
マスターシューズ	—	控球上升（大）
ハヤブサシューズ	200p	速度上升（中）
あおぞらスパイク	200p	脚力上升(中)
しょうりのスパイク	—	脚力上升(大)
スマートスパイク	200p	控球上升(中)
せいしゅんスパイク	150p	速度上升(小)
きあいのスパイク	—	毅力上升（中）
ねっけつスパイク	—	毅力上升（大）
のろいのスパイク	—	控球上升(小)
どりょくのスパイク	80p	毅力上升(小)

装备名称	价格	效果
スマートスパイク	—	控球上升(小)
ワイルドスパイク	80p	毅力上升(小)
ディバインスパイク	—	控球上升（大）
伞美野スパイク	—	脚力上升(小)
御影专农スパイク	—	控球上升（中）
ニンジャスパイク	—	速度上升（大）
千羽山スパイク	—	毅力上升（大）
稻妻KFCスパイク	—	速度上升（中）
せいしゅんグローブ	100p	防守上升(小)
ねっけつグローブ	400p	防守上升(小)
しょうりのグローブ	—	防守上升(小)
かたみのグローブ	—	防守上升(小)
千羽山のグローブ	—	防守上升(小)
イナズマグローブ	—	防守上升(小)
ねっけつミサンガ	—	体格上升（中）
じょうぶなミサンガ	100p	体格上升(小)
ファイトミサンガ	—	体格上升(大)
よごれたミサンガ	40p	防守上升(小)
まもりのミサンガ	—	防守上升（小）
シルドミサンガ	—	防守上升（中）
にんきのミサンガ	100p	体格上升(小)
せいしゅんミサンガ	—	耐力上升（小）
きぼうのミサンガ	400p	耐力上升（中）
いのちのミサンガ	—	耐力上升（大）
たくましいミサンガ	—	体格上升（中）
ハデなミサンガ	—	容易遇敌
ジミなミサンガ	—	不会遇敌

必杀技一览



扑救类

名称	消耗TP	属性
ねっけつパンチ	20	火
ブレッシャーパンチ	25	火
トルネートキャッチ	30	风
キラーブレード	30	林
ゴッドハンド	45	山
マジン・ザ・ハンド	60	山
トリプルディフェンス	70	山/3人
まきわりチョップ	38	风
シュートポケット	35	林
こがらし	45	风
ゴールずらし	40	山
フルパワーシールド	50	火



防守类

名称	消耗TP	属性
ザ・ウォール	32	山
ドッペルゲンガー	20	林
クイックドロウ	20	林
キラースライド	15	林
くものいと	35	林
ブレードアタック	28	风
スピニングカット	25	风
コイルターン	18	风
うしろのしょうめん	30	山
サイクロン	35	风
スーパースキャン	30	风
フェイクボール	25	林
しこふみ	15	山
ホーントレイン	25	山
おんりょう	23	林
アースクエイク	32	山
かごめかごめ	45	风
うしろのしょうめん	30	山
メガクエイク	50	山
かげぬい	38	林
ハリケーンアロー	47	风/3人



盘带类

名称	消耗TP	属性
スーパーアルマジロ	26	山
モグラフェイント	40	山
たまのりピエロ	15	风
モンキーターン	26	山
ヒートタックル	35	火
しっぷうダッシュ	18	风
ぶんしんフェイント	37	林
マジック	25	林
スーパースキャン	28	风
ざんぞう	30	林
ヘブンズタイム	45	林
イリュージョンボール	32	林
ジグザグスパーク	28	风

名称	消耗TP	属性
たつまきせんぷう	22	风
ジャッジスルー	20	山
ごりむちゅう	25	山
のろい	20	林
どくぎりのじゅつ	35	火
じごくぐるま	40	山/2人
カマイタチ	40	风
ムーンサルト	45	风
ダッシュストーム	45	风
ブーストグライダー	50	火/3人



射门类

名称	消耗TP	属性
グレネードショット	25	火
すいせいシュート	25	风
ファイアトルネード	35	火
イナズマおとし	45	风/2人
イナズマ1ごう	47	风/2人
ほのおのかみかざり	55	火/2人
ドラゴンクラッシュ	30	林
ドラゴントルネード	45	火/2人
パトリオットシュート	35	火
バックトルネード	43	风
ツインブースト	43	火/2人
イナズマブレイク	60	风/3人
ローリングキック	15	林
スピニングシュート	15	风
クンフーヘッド	32	林
かみかくし	25	山
サイフショット	30	林
スパイラルショット	15	风
ファントムシュート	27	火
ダイナマイトシュート	30	火
ラン・ボール・ラン	40	林
フリーズショット	40	林
コンドルダイブ	27	风
ぶんしんシュート	40	林
シャインドライブ	45	火
つちだるま	40	山
ターザンキック	30	山
ディバインアロー	52	风
リフレクトバスター	55	山



剧情流程攻略

序章 オープニング

虽说雷门中学的规模极大，但作为足球社团队长的圆堂守却整天都在烦恼着。由于球队人员不齐的原因，现在已经快到了被废社的地步。而且即便是现在还留在足球部的人员也丝毫没投入到训练中的意思，看到这番景象的圆堂守在无奈之下只能独自来到球场进行练习。



结束训练的圆堂在路上撞上了一个超级赛亚人头型的帅哥，球队经理告诉他这就是转校生、传说中的足球精英——豪炎寺修也。见到如此的大牌，圆堂正想追过去邀请对方加入球队，不过正巧碰上社团有活动需要集合。紧急召集大家的老师宣布了一个重大事宜：足球豪强帝国学园下来战书，在下周与雷门中学进行一场练习赛，如果圆堂守他们在比赛中失利，那么足球社就会被取消。



为什么会有这样的突发事件？这场特殊的练习赛似乎与雷门学园理事长的女儿夏未（なつみ）有些关联……

流程说明

1. 从足球部室出来前往东边的足球场。
2. 与前来滋事的田径部的队员进行足球比赛，只需在限定时间内断下对方的球即可。
3. 返回足球部室了解到帝国前来挑战的情况，之后章节结束。

宝箱情况

无

第1章 帝国がきたへ

放学后，圆堂守一边走在回家的路上，一边寻思着如何劝说豪炎寺加入球队。不过在半路途中圆堂遭遇到了流氓痞子的挑衅滋事，幸好豪炎寺及时出现，利用强而又力的射门吓跑了对方。虽然身怀绝技，但豪炎寺在面对圆堂守的入队邀请时却因为某些难以言喻的事情而婉言谢绝了……事后圆堂守在校内苦苦寻觅，最终很勉强地凑齐了能上场的11名球员。

在于帝国学园交战的当天，虽然队员们都已经非常努力地战斗了，但无奈与对手的实力相差过于悬殊，在上半场结束时比分就已经是0：20。面对如此可怕的对手，临时被招募进球队的四眼兄（メガネ）因为怯场而擅自脱掉球衣逃跑了……被圆堂等人不轻言放弃的精神所打动豪炎寺修也则捡起了这件球衣……

在圆堂力保球门不失的情况下，豪炎寺顺利打入一球，奇迹般地为雷门中扳回一分。而帝国学园的队长鬼道有人似乎早就预料到会有这么一出戏似的，在看过豪炎寺的身手后他提出了帝国学园弃赛的要求，一场一边倒的比赛就这样戏剧性地结束了。

流程说明

1. 与サークル栋区域左下方的男子对话。
2. 前往大地图上追加的新区域“铁塔”，顺着阶梯爬上铁塔后发生剧情。
3. 从塔上下来后发生圆堂守遭到流氓痞子挑衅的事件，此时豪炎寺登场，剧情之后追赶豪炎寺。



4 比赛当天先在校内寻找四名参赛同伴，先与本校舍1F区域东侧的男子对话，之后到以下地点找到同伴：风丸一郎（在棒球场区域）、松野空介（在サークル栋区域）、影野仁（先到正门区域与台阶上的男子对话，然后到校舍2F左侧就能见到他）和四眼兄（正门区域的球场前，对话中选择“はい”），招募齐同伴后移动到足球部室。

5 队中红白练习战，对方实力很弱，可轻松取胜。

6 赛前壁山塀吾郎临阵脱逃，移动到校舍2楼调查右侧的柜子。之后与相扑部进行一场15分钟的比赛，只要用球踢中柜子就算获得胜利，比赛结束后壁山塀吾郎归队。

7 前往1F与球队经理木野（きの）对话，之后与帝国学园进行正式比赛。

TIPS

此战由于双方实力相差甚远而必然会输球。在被对方攻入两球后就会自动进入剧情画面，之后转到下半场，豪炎寺修也临时加入我方，根据系统提示使用必杀技攻破对方城池一次后章节结束。



◀进入下半场后由于剧情需要，对方的任意射门都会被圆堂守用“神之手”截下来。

宝箱情况

位置	道具
サークル栋区域驻车场	ぎゅうにゅう
正门区域本校舍入口左侧	おにぎり
正门区域左下角	ミネラルウォーター
本校舍1F商店	熱血ポイント60
本校舍2F廊下左端	ミネラルウォーター
本校舍2F右边教室	クッキーフレーバー
野球场区域右上角	どりょくのウェア
野球场区域的长椅处	ぎゅうにゅう
铁塔区域左下角	にんきのミサンガ

第2章 梦への发信について

通过与帝国一役，雷门足球部开始渐渐走上正轨。新闻部的美女社员音无也加入足球部帮助他们寻找新的社员。正当大家为新成员的加入欢呼时，染冈却因为自己无法像豪炎寺那样能使出强力的必杀射门而苦恼，在河边一直苦练却一直无法领悟窍门。但让染冈意想不到的是，在和稻妻KFC的练习比赛中，他无意中发现必杀射门的诀窍，经过一番练习后他终于学会了必杀射门。



几天后，和尾刈斗中学的比赛终于开始。对方使出了一种奇怪的招数，让雷门的队员都无法自由的行动，染冈苦练出的射门更是被对方门将轻松地接住了。上半场以雷门中0：1落后的比分结束了。下半场开始，豪炎寺发现原来是尾刈斗在用幻术让雷门的队员无法行动，他巧妙地把幻术破解，而染冈也在圆堂的鼓励下和豪炎寺合力使出火龙射门攻破了尾刈斗的龙门。

流程说明

1 前往校舍1F查看黑板，然后到校舍3F的校长室，剧情结束后到足球部室，此时经理音无加入。

2 前往河川敷操场与稻妻KFC队的队长如月真子（まこ）对话，之后需同稻妻KFC队进行一场比赛。

TIPS

对手实力很弱，不过要小心如月真子的必杀射门。

3 比赛结束后搜索球员的人脉系统开放。

4 在足球部室内获得道具“ハデなみさんが”，之后到河川敷触发染冈特训必杀技的事件。

5 同木下对话后开始与尾刈斗中的比赛。

TIPS

在比赛前10分钟内争取进一个球，之后会发生对方用幻术迷惑我方而导致失球的事

件，接下来比赛自动进入下半场。此时我方的任何射门都无法洞穿对方门将的十指关。必须先让染冈龙吾使用一次必杀技"ドラゴンクラッシュ"，在遭到对方拦截后会发生染冈和豪炎寺两人领悟新必杀"ドラゴントルネード"的情节，利用这招就能彻底击垮对方门将。



▲染冈的属性是克制对方门将的，这点对我们来说比较有利。

宝箱情况

位置	道具
サークル楼区域大树右上角	せいしゅんのミサンガ
网球场区域左下角	せいしゅんのスパイク
网球场区域3年级教室左边	クッキーフレーバー
网球场区域右上角	ぎゅうにゅう
河川敷左侧厕所前	クッキーフレーバー
河川敷左侧栈桥	B一スラッシュ
河川敷右侧道路	热血ポイント65
河川敷右下角	ミネラルウォーター
陆上部室	クッキーフレーバー
陆上部室	しょうりのグローブ

第3章 雷门にうずまく阴谋

今天对于雷门足球部来说是一个重大的日子，因为从美国转学的留学生土门加入了雷门足球队，球队的实力再次得到了提升。此时的园堂得知在学校的图书馆里藏有以前雷门中学足球队的必杀奥义"雷电射门"的技巧书，众人翻遍了图书馆却发现记载奥义的资料只剩下半页。此时壁山突然想到假如书是被人恶意破坏的话，现在另外半页肯定凶多吉少，果然，壁山在一个刚刚开始使用的焚烧炉内找到了另一半资料。

真是一波未平一波又起，刚找到雷电射门奥义的众人又被告知豪炎寺在学校后门似乎遇到了麻烦，当园堂赶过去时，只在地上看到一串挂饰，当他追到医院时，发现豪炎寺正被几个黑衣人威胁。园堂帮助豪炎寺把黑衣人赶走后，豪炎寺告诉园堂，在一年前自己所属的球队和帝国展开决赛时，自己的妹妹为了给他加油，在前往赛场的路上发生意外事故而住院。悔恨交加的豪炎寺决定从此不再踢球。但当他看到雷门和帝国的比赛时，自己被园堂的精神所感动，他决定相信同伴，一起获得冠军，完成自己和妹妹的约定。

解开豪炎寺的心结后，众人开始研究杀手锏雷电射门，在练习过程中可壁山觉得雷电射门的姿势太丑，这个有点重注个人形象的家伙拒绝训练，虽然最后在众人的劝说下两壁山和豪炎寺完成了雷电射门。但在和野生中的比赛时壁山想到了在一旁给自己加油的弟弟，不忍心让弟弟看到自己使出雷电射门的姿势，由于缺少雷电射门这个有利武器，雷门中在比赛时处于下风。最后在园堂和豪炎寺的鼓舞下，壁山终于下定决心使出了雷电射门，帮助球队获得胜利。

流程说明

1 先前往足球部室与转校生土门进行对话，之后他会加入。

2 去图书室与おとなし对话，接下来去左侧寻找到クイックドロウの秘传书、スピニングシュートの秘传书、マジックの秘传书和秘传书のきれはし这四种道具。

3 返回图书室与かつらぎ对话，这样学校体育馆和文化栋两个区域会开放。

4 去漫研部与さおとめ对话，剧情后到右上角的焚烧炉可以得到道具"エッチな本"。



5 到河川敷与伞美野中学进行比赛。

TIPS

对方球员的平均等级为5级，不过由于队伍中不少球员都会必杀技，因此不可小视。

6 比赛结束后回到部室获得道具"イナズマおとし秘传の书"。

7 前往学校里门发生豪炎寺的特殊事件，可得到他掉落的饰品“ちかいのペンダント”。

8 前往医院2F看望豪炎寺的妹妹，之前需要在医院门口与黑衣人进行一场小足球比试。

9 前往河川敷进行豪炎寺和壁山新必杀技“イナズマおとし”的练习。

10 训练结束后追加新区域“站前”。

11 乘电车前往野生中进行全国足球大会预选赛阶段的首场比赛。

TIPS

挑战时平均等级最好在16以上，对方的门将最初会使用特技截下我方的任意射门。只有使用豪炎寺和壁山的新必杀技“イナズマおとし”才能顺利打破僵局。



宝箱情况

位置	道具
漫研将棋部室	ドッペルゲンガーの秘传书
新闻部室	B－ライトウィング
プール文化栋区域右上角	クッキーフレーバー
プール文化栋区域左上角	ハイパーフレーバー
プール文化栋区域游泳池左上角	野球部の键
野球部室	インパクトシューズ
野球部室	すいせいシュートの秘传书
病院中庭中间	クッキーフレーバー
病院中庭左上角	热血ポイント140
病院2F右边	スマートスパイク
稻妻町站前书店前	スタミナフレーバー
稻妻町站前警察局左边	スポーツウォーター
野生中入口处	スピニングカットの秘传书
野生中入口处	スタミナフレーバー

第4章 试练の穴を攻略せよ

正身处教室的圆堂突然听到体育馆内传来求救声，赶跑了在体育馆内闹事的不良少年时，对方掉下了一个吵个不停的机器，不懂机械知识的圆堂只好把它拿给理科老师查看，不过没想到却被那个冒失的老师给弄坏了。众人只能到商店街请求帮助，但那里的店员看到机器却像见到鬼一样害怕。

无奈下，众人只好回到学校，却不小心中了学生会会长夏未的套，掉到了一个暗道里。众人齐心合力终于回到地面后，发现学校理事长在这里等着他们。理事长兴奋地告诉众人他们通过了测试，之后便把足球队前辈的奥义书交给了圆堂。原来在40年前，雷门足球队是一支传说般的球队，被称作雷电十一人。而足球队的领队，便是圆堂的爷爷—圆堂大介。奇怪的是，当时的球员在一夜之间都突然消失了……由于有必杀奥义这个杀手锏，雷门战胜了号称拥有神之力的对手御影专农中学。而在赛后，音无接到一个六年没有联系过的人的电话……

流程说明

1 前往足球部室，剧情后选拔系统（ひきぬきシステム）开启。

2 到体育馆区域右下角的“体育馆スラム”里与ひらおか对话并发生足球战斗，15分钟内攻入一球即可。比试结束后获得道具“きみょうなそうち”。

3 将上述道具交给理科室的おこのぎ，之后大地图上出现新区域“商店街”，到“プラモ屋”里与てんちょう对话。

4 回到雷门中学，在正门区域右下角的铜像处见到夏未。

5 前往“イナビカリ修炼场”进行特训，之后从校长那里得到“イナズマ1号の秘传书”。

TIPS

此处可以反复进行各种加能力的训练（全主力对员能力提升），途中出现的宝箱也可以多次刷取。不过缺点是特训一次耗时会比较长，并且获得的经验值也算不上多。

6 乘电车前往御影专农中进行全国足球大会预选赛阶段的第二回合比赛。

TIPS

挑战时的平均等级最好在23以上，此战最棘手的地方就在于对方在比赛中用必杀技完全不耗费TP值。想要打破这不公平竞赛情况就必须利用前面得到的“イナズマ1号の秘传书”学会必杀技“イナズマ1ごう”，然后在比赛中使用一次以破坏对方戴在头上的特殊装置，这样就能消除他们TP不减的特性。

宝箱情况

位置	道具
本校舍3F夏未的房间	サッカー杂志
本校舍3F夏未的房间	热血ポイント70
体育馆区域下方	スタミナフレーバー
体育馆区域左上角	テニス部の键
体育馆里スラム上方	スポーツウォーター
体育馆里スラム下方	スタミナフレーバー
西校舍1F南侧走廊	スポーツウォーター
西校舍2F南侧走廊	いのちのミサンガ
网球部室	しんしのウエア
网球部室	スーパーアルマジロの秘传书
商店街八百屋前	スポーツウォーター
商店街东北方向	きあいのスパイク

第5章 メイド喫茶にご用心

在社团部室里，球队监督冬海给众人看了一张报纸，昔日让他们苦战的对手尾刈斗中学被他们下一场比赛的对手秋叶名户以10：0的大比分击败。看到忧心忡忡的众人，音无送给他们商业街的女仆咖啡店的招待券让队员们去换换心情。

当众人来到目的地后发现一个中年大叔在骚扰女仆，众人救下女仆后，女仆邀请一行人在后面的空地和此处的店主来一场友谊赛，赛后店主们告诉圆堂一些当年关于雷电十一人的事情。

大家回到女仆咖啡店时却发现先前骚扰女仆的猥琐大叔竟然是这家店的店长，对方不仅不计前嫌，还热情地招呼众人。第二天，在和秋叶名户进行比赛之前时大家均出现了身体不适的反应，去保健室检查后才发现昨天在女仆咖啡店喝的饮料被对方下了药，不过幸好秋叶名户中学实力不济，雷门用残存的阵容还是获得了胜利。想不到的是，第二天的报纸上却登出了雷门0：10惨败的消息，在电脑天才眼镜兄（メガネ）的帮助下，圆堂从女仆咖啡店里得到了关于秋叶名户中学比赛作弊的证据，雷门终于成功晋级决赛。

流程说明

1. 前往足球部室发生剧情。
2. 去商店街的女仆咖啡店（メイド喫茶店）里与まりや进行对话。之后穿越咖啡店左侧的小道来到背街空地处与“一番街”进行足球比赛。
3. 回到咖啡店被“热情”招待，殊不知对方在饮料里做了手脚……

TIPS

在进咖啡店时一定记得要将主力队员全部调到替补页上，因为之后主力页上的队员全部会由于有问题的咖啡而闹腹泻，导致全能力降为1。由于紧接着就要进行一场比赛，如果不事先做好准备就会很麻烦。



◀如果球队替补都不足的话，就只能立刻去搜索新同伴了。

4. 乘电车前往秋叶名户学园进行全国足球大会预选赛阶段的第三回合比赛。

TIPS

对方门将的必杀技能将球门撞开而避免球入网（汗），可以先用普通射门将其TP耗光。挑战推荐平均等级在25以上。

5. 比赛结束后腹泻的队员恢复正常，大地图上增加新区域“住宅街”，众人前往圆堂守家中。
6. 在学校正门口遇上咖啡店的女仆并得到道具“コンピューター室のカギ”，有了钥匙就能打开咖啡店舞台背面那扇隐藏的门，进去摆弄电脑拿到剧情道具“ハッキングのきろく”，之后会有一场15分钟的小比赛，需要在限定时间内攻入一球。

TIPS

还记得第一章加入的那个四眼废材兄（メガネ）么？现在他成了推动剧情的关键角色，因为所有人中只有他擅长电脑。如果之前玩家将其剔除出队的话，那么必须先去商店街找到他（对方就在入口处的街道上闲逛），否则剧情无法推进。

宝箱情况

位置	道具
商店街足球场右下方	B-トレイン
商店街游乐场	せいしゅんウエア
サークル楼下	スポーツウォーター
野球场下方	スタミナフレーバー
学校操场右边	たくましいミサンガ

位置	道具
河川敷操场右下角	そうげんのウェア
铁塔地图右侧	热血ポイント480
住宅街公园下方	热血ポイント125

第6章 决战！帝国学园へ

终于要迎来和帝国学园的决战了！但是在大伙要登上前往赛场的大巴时，音无却发现自己记录球队信息的记事本不见了，当大家赶回社团活动室寻找时，土门走了进来承认是自己偷了笔记本，但要交出笔记本，众人必须跟他去大巴那里。来到大巴旁边，土门从车底下取出一个炸弹，原来土门和冬海都是帝国学园影山监督派来的间谍，这个炸弹就是冬海的杰作。土门告诉大家，自己在雷门的这些日子里体会到什么才是真正的足球，因此他决定离开帝国，正式加入雷门。

由于冬海的逃跑，失去监督的雷门无法参加比赛，理事长建议圆堂去商店街里找当年的雷电十一人的队长当任监督，但是对方却婉拒了担任监督的请求。这时，一个神秘的男人—鬼瓦找到圆堂，他告诉圆堂当初在河边指导染冈练必杀的老人就是当年号称雷门之铁壁的合川。当众人找到合川时他不仅拒绝了请求，还希望大家不要和帝国对抗。

正当大家垂头丧气时，音无赶来告诉圆堂，土门在铁塔遇到了麻烦。在大家的帮助下，那帮神秘的黑衣人被赶走了，一同赶来的老人们也被圆堂的话语所感动，决定担任监督，帮助雷门对抗帝国。

比赛的赛场是帝国学园，当众人来到此地后，音无的哥哥、帝国学园的队长鬼道有人在这里等待着他们，鬼道劝说圆堂他们在开球的时候远离中线。相信鬼道并不是那种偷奸耍滑的人的圆堂决定采用这个建议。果然，信任给他们指引了方向，豪炎寺和染冈成功的躲过了帝国监督影山所设下的陷阱—开场时几根钢管砸落到中圈附近，之后影山被赶来的鬼瓦先生带走。失去了监督的帝国学院群龙无首，被雷门一举击败。雷门终于获得进入全国大赛的资格。

流程说明

1 按照停车场→足球部屋→停车场的顺序触发剧情，然后去校门口拦截冬海监督，紧接着土门飞鸟脱离雷门足球队。

2 前往校长室和雷门（らいもん）对话，跟着去商业街的“雷雷轩拉面馆”会见响（ひびき）。由于对方不愿意出任监督一职，接下来就要去河川敷的球场见合川（あいだ）。

3 剧情之后得知土门飞鸟遇到麻烦，立刻去铁塔，用足球教训正准备找土门麻烦的痞子。战斗胜利后土门回归球队。

4 乘电车前往帝国学园进行全国足球大会预选赛阶段的最终战。

TIPS

游戏迄今为止难度最高的一场比赛，对方队员的各项能力基本都在40以上，在保证己方强度（推荐挑战等级33）的前提下多带回复TP和GP的道具和对方用必杀技死磕。这场比赛有两个关键点，一是想要成功拦截对方的多人射门的话，圆堂守的ガード能力要在68以上；二是要突破对方门将的必杀防守，豪炎寺的脚力最好练到70以上，针对要点对两名角色进行特训强化吧。



▲派上自己的最强队员去一雪前耻吧！

宝箱情况

位置	道具
本校舍屋上	B-プレッシャーのバトルカード
学校正门区域左下角	スタミナフレーバー
游泳池左上角	ミネラルウォーター
体育馆入口上方	F-ドットプリズンフォーメーションカード
河川敷入口附近	体育馆の键
住宅街左侧家库房前	ごくじょうのおでん
住宅街道路右上	スタミナフレーバー
商店街右侧	シュートポケットの秘传书
电车站前	F-ファランクすのフォーメーションカード
体育馆内左上角	あおぞらスパイク
体育馆内右上角	热血ポイント375
商店街上方通道	スポーツウォーター
商店街下方通道	スポーツフレーバー
帝国学园道路	ジグザグスパークの秘传书

第7章 よみがえれ！传说の男たち

全国大赛的首轮对手是战国伊贺中学，监督认为现在的雷门要战胜伊贺中比较困难。这时小

镇里发生了伊贺中的忍者军团到处捣乱的事件，在雷门前辈的帮助下众人制止了忍者的胡作非为。前辈们为了测试圆堂的实力，把他带到了位于商店街的秘密仓库。圆堂依靠自己对足球的热爱和顽强的信念，领悟到圆堂大介也未完成的必杀技魔人之手（マジン·ザ·ハンド）。意识到主角一行是值得自己托付信念的孩子的前辈们放心地将最终奥义书—火焰凤凰射门（ほのおのかみかざり）交给了众人。

经过前辈们特训的雷门实力大增，战国伊贺中的忍者队被打得毫无反手之力。但两个坏消息把雷门胜利的喜悦冲散：一是理事长在新球场的工地受伤，二是帝国学园被世宇子中以0：10的大比分击败。

流程说明

❶按照足球部室→与学校足球场中央的男子对话→到河川敷与合川对话发展剧情。之后前往铁塔和电车站见到元老雷门队的球员。

❷到商店街的右上角的体育商店（スポーツショップ）有事件发生→返回河川敷的足球场与合川对话→来到园堂守家取得剧情道具“グローブ”→再次前往体育商店与比尔达（びるだ）对话。

❸前往商店街右下角的“秘密の仓库”（剧情发展到这里之前仓库的大门都是紧锁的），进去与元老雷门队球员见面，剧情过后园堂守习得新的门将必杀技魔人之手。接下来有一场同战国伊贺岛中的小场比赛，15分钟内攻入一球即可。

❹前往“秘密の仓库”接受元老雷门队的试练。

TIPS

元老雷门队球员的实力比帝国学园的队员还要高，不过值得庆幸的是他们使用必杀技的概率并不是很高，因此实际战斗难度还不算“恐怖”。另外这场比赛的过关条件也比较宽松，即便是和对方打成平手也能继续发展剧情。比赛结束后风丸一郎太领悟个人的最后一个特技——火焰凤凰射门。

❺乘电车前往战国伊贺岛中进行全国足球大会决赛阶段的首场比赛。

TIPS

对手实力一般，经过强大的帝国队洗礼后，战胜他们并不算困难。如果在比赛中使用风丸的新必杀技“火焰凤凰射门”得分的话会有特别的剧情对话。



▲剧情固定火焰凤凰射门被风丸习得确实有点可惜，一来风丸并不擅长射门；二来其属性也与该必杀技不对口。

宝箱情况

位置	道具
医院1F右侧	スーパーウォーター
足球部分右下角	スタミナフレーバー
北校舍1F钢琴前	スーパーウォーター
北校舍1F左侧	ハヤブサシューズ
北校舍3F左边教室的左上角	ハイパーフレーバー
商店街寿司屋前	ごくじょうのおでん
商店街半圆形道路下方	GPペンダント铜

第8章 无限の壁を超えろ

雷门在半决赛将要面对的是有“无敌之壁”称呼的千羽山中，正当大伙烦恼要如何面对时，园堂发现理事长留下的信被一个假警察拿走，当假警察就要成功逃跑时，千羽山中的三名队员突然出现，并施展了看家本领无敌之壁把假警察拦下，但假警察还是趁众人不备，转身逃离。回到社团教室鬼瓦出现，他告诉众人一个好消息，之前的假警察已经被鬼道有人抓住并带回来，这位帝国学园的队长告之世宇子中学的监督是影山，由于对对方采用不正当行为进行比赛的举动而感到憎恨，鬼道请求加入雷门共同对抗影山。

通过理事长的信众人发现大介监督的死完全是影山一手策划的，而豪炎寺妹妹的事故也和他脱不了关系。原来在40年前，影山也是雷电十一人中的一员，由于他对胜利的执着让大介产生了反感，最终将他逐出队伍。为了报仇，影山以战胜雷门为条件加入了帝国学园，并用坑脏的手段害死

大介，失去监督的雷门足球队只能解散。知道原由的众人决定冲进决赛，击败影山。

但要进入决赛就必须打败千羽山中，这必须要学会当初雷电十一人的最强射门技巧——雷电BREAK（イナズマブレイク），这是一个需要三个同伴齐心合力才能使出的必杀射门。通过筛选大家决定让圆堂、豪炎寺和鬼道三人一起完成，但没有默契的三人却始终无法配合，豪炎寺和鬼道甚至吵了起来，无奈下众人只好暂时解散。

为了球队，音无来到医院请求豪炎寺再次参加练习，为了达成和妹妹的约定，豪炎寺答应了音无的请求。另一方面，鬼道也认识到自己的错误，来到医院门口和豪炎寺和解，经过艰苦的训练，三人顺利完成了雷电BREAK。在和千羽山中的比赛里，雷门成功突破了无敌之壁的防守，打进半决赛。

流程说明

❶按照足球部室→学校大操场取得事件道具“总一郎のメモ”→教学楼夏未的部屋→去铁塔找到夏未→返回夏未部屋的顺序触发剧情。

❷追赶假警察，留意对方的逃跑路线就行，之后回到足球部室，此时帝国学园的中场大将鬼道有人加入本方队伍。

❸前往商店街的秘密仓库→去圆堂守家取得关键道具“ひみつの键”→利用上述道具打开足球部室左手侧紧闭的大门，从里面获得最强必杀技书“イナズマブレイクの秘传书”。

❹依次来到学校操场、医院2楼触发剧情，之后圆堂守、豪炎寺修也和鬼道有人三人进行最强射门“雷电BREAK”的练习。

❺乘电车前往千羽山中进行全国足球大会决赛阶段的第二场比赛。



◀选择スーパー☆5阵型的话，防守方面会比较吃紧一点。

TIPS

对方门将在初期TP无限且任意射门都无法攻破，只有使用鬼道有人的“雷电BREAK”才能打破这一限制。由于鬼道有人在这场比赛中无法更变场上位置（默认为中场），因此只能靠换阵型把他尽量往前托，ファランクス和スーパー☆5这两个阵型比较推荐。

宝箱情况

位置	道具
本校舍3F校长室左上角	スーパーウォーター
铁塔自行车左边	ごくじょうのおでん
住宅街公园右边	つちだるまの秘
商店街礼服店右边	B-ランスのバトルカード
商店街女仆咖啡店右边	プリティハンド
商店街走廊游戏店上方	热血ポイント750
商店街秘密仓库右下角	B-トライアングルのバトルカード
电车站便利店的右边	ぶんしんシュートの秘传书
学校正门区域右侧台阶	スーパーウォーター
剑道场右下角	热血ポイント410
剑道场左上角	ねっけつグローブ
野球场左侧	ドこんじょうバットの秘传书
网球场右上角	ごくじょうのおでん
糖果屋附近的T字路右下方	F-ボー&アローフォーメーションカード
体育馆里スラム左下角	ざんぞうの秘传书
体育馆区域仓库左上角	うみのウェア
医院中庭右下角	ぶんしんフェイント秘传书
病院3F	ハイパーフレーバー

第9章 オレは一人じゃないへ

半决赛的对手是豪炎寺以前的球队木户川清修，一大早圆堂就发现豪炎寺与木户川的武方三兄弟在对峙，上前帮忙的圆堂却受到三兄弟的挑衅，尝试去接对方必杀射门的圆堂不慎失败，让在旁边观看的同伴们也失去了信心。

圆堂感到自己没有担任队长的资格，独自跑到铁塔上散心。通过夏未的开导，恢复信心的圆堂又站了起来，和队友们一同训练。监督为了让圆堂能够接住武方三兄弟的射门也使出了雷电BREAK，在壁山和栗松帮助下，三人合力终于成功挡住雷电BREAK。利用这招在和木户川的比赛中成功阻止了武方三兄弟的射门，击败木户川。

赛后木户川的监督告诉众人所有事件的起因。原来影山的父亲原本是日本国家队的队员，由于一些事情被赶出国家队，父亲因此对足球失去信心，整天烦躁的度日，曾经把父亲当作偶像的影山也大受打击，改变了自己对足球的态度。同时，在世宇子的影山似乎想起了童年的事情，他恨



恨地说道："没错！我最讨厌足球了，我喜欢的是胜利！"

流程说明

1. 按照学校操场→到"イナビカリ训练场"→铁塔→足球部室的顺序触发剧情。
2. 去学园新闻部同风丸一郎太对话→与图书室内的栗松铁平对话→再到河川敷和壁山×吾郎对话。
3. 回到学校操场发生剧情，接着到足球部室与经理木野（きの）对话（注意对话中的分支选择"いいえ"）。
4. 乘电车前往木户川中学进行全国足球大会决赛阶段的第三场比赛。

TIPS

由于本章并没有安排额外的剧情战斗，因此玩家最好先去练练级，推荐挑战等级为42。本场比赛中壁山和栗松两人无法更换场上位置，不过他俩主要是协助园堂守发动必杀技，因此影响不大。对方的武方三兄弟会上半场实施猛攻，注意他们的特技射门只能用园堂守的"トリプルディフェンス"来应付，此招TP消费高达70，记得及时进行回复。当对方主力的TP用光后就能进行反击了，鬼道有人的必杀射门"雷电BREAK"依旧是克敌制胜的法宝。

宝箱情况

位置	道具
图书馆上方	ハイパーフレーバー
铁塔湖泊左侧	フリーズショット秘传书
住宅区公园的女孩子	サイクリング部の键
河川敷的台阶下面	热血ポイント1050
河川敷道路右侧	しあわせのミサンガ
商店街模型店右边	たまのりピエロの秘传书
サイクリング部室	ごくじょうのおでん
サイクリング部室	热血ポイント900

位置	道具
相扑部内	スーパーウォーター
剑道场右侧	ワイルドクローの秘传书
北校舍2F右侧	モグラフェイントの秘传书
网球场左侧	マスターシューズ
水泳部室	サイコショットの秘传书

第10章 燃えつきろ命がけの最终决战について

和世宇子的决战就要到来，决战前夕，伤势恢复的理事长把园堂叫到铁塔上："铁塔上的雷电标志在四十年前是一直散发着祥和光芒的，它是镇上和平的象征，但自从雷电十一人解散后，它便再也没有散发出光芒。园堂，你们是继承了雷电十一人称号的勇士，你们一定要将世宇子打败，将影山打败，让和平标志再次散发光芒，恢复小镇的和平。"园堂望着雷电标志，坚定地点了点头："我们一定会胜利的！"



ふあんなんてけとばせ！

激烈的战斗终于开始，影山率领的队伍果然不会按正常规章行事，世宇子的队员精力比常人充沛数倍，在球场上不知疲倦地奔跑，雷门只能全力防守，等待机会。就当所有人的注意力都在比赛上时，夏未、音无和木野在鬼瓦的帮助下进入世宇子的休息室，在里面发现了世宇子队员服用的兴奋剂（这药检过得真轻松……），三人成功地将兴奋剂换成了水，下半场，失去兴奋剂支持的世宇子队员一个个都体力透支，而在上半场一直防守的雷门却没消耗什么体力，在雷门的总攻下，世宇子最终也无法逃离惨败的命运。

在散发着光芒的雷电标志下，园堂若有所思的问道："我们，是否也成为那传说中的雷电十一人呢？"

"不，属于我们的传说，才刚刚开始！"

流程说明

1. 前往医院2F看望豪炎寺的妹妹→离开医院→去铁塔与雷门（らいもん）对话→回到足球部室与木野对话，并选择"はい"。
2. 乘电车前往世宇子中，先到周边区域收集宝箱内的道具，其中包括门将的最强手套"イナズマグローブ"。之后前往决赛场地ゼ

ウススタジアム。

3向左方前进，与站在准备室（控え室）前面男子对话，选择“はい”球员换好装备登场。

4从准备室出来进入上方的休息室（ひかえ室），接下来去东面有人把守的大门前发生剧情。

5来到场地入口右侧的警备室，事件之后进入刚才有人把守的大门。

6与世宇子中的上半场比赛。

TIPS

由于对方全员都是TP不减，因此要以防守为主。面对对方王牌球员亚风炉（アフロディ）的必杀技“ゴッドノウズ”时，园堂守要依靠“トリプルディフェンス”来防守。

7半场结束后剧情转到夏未一方，进入左边的准备室推动剧情。

8与世宇子中的下半场比赛。

TIPS

下半场开始时对方的无限TP特性消失，多抓住世宇子边路防守比较薄弱的弱点大胆突破，创造传中机会。鬼道有人则放在最突前的位置伺机使用“雷电BREAK”（赛前注意特训他的脚力，否则很难突破对方门将的防守），此役推荐挑战等级为45。



宝箱情况

位置	道具
医院中庭救急车	ごくじょうのおでん
正门区域特训场入口左下角	ファイトミサンガ
西校舍3F	アースクエイクの秘传书
ゼウスグラウンド入口处	イナズマグローブ
ゼウスグラウンド左侧	ハイパーフレーバー
ゼウスグラウンド右侧	ごくじょうのおでん
ゼウスグラウンド休息室	ジミなミサンガ

通关要素



1在雷门中学正门处的校务员古株（ふるかぶ）老爷爷那里可以购买到一些强力必杀秘传书，包括“ディバインアロー”和“リフレクトバスター”等，不过价格不菲。



2练习比赛中追加一支名为ウラゼウス的队伍，对方选手平均等级为83。

3夏未处可以实行交涉的队伍增加一番街、OBズ、世宇子这三支。

文 盲先知 美编 澄香

研究中心 RESEARCH CENTER

罪恶装备XX 重音核心 PLUS

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

PSP	Arc System Works	FTG	2008年7月24日	日版
	1～2人	3990日元	无对应周边	



任务攻略与故事路线介绍

任务简易打法



任务模式是“《罪恶装备》系列”家用机版惯有的要素，玩家要在各种限制条件下挑战对手。不过和以前不同，本作中的任务模式不再限定挑战角色，而是让我们选择自己喜欢用的角色来进行任务，所以这也让本作的任务模式简单了不少。游戏初期有25个任务，在这些任务都通过之后会出现5个更困难的任务，每个任务都会有不少特殊的限制条件，后文中仅列出对完成任务影响比较大的

条件。完成每个任务后都会获得一张精美的CG图片，这恐怕是我个人玩任务的最大动力，后文中间也会插入这些图片供大家欣赏。

完成每个任务后系统会给出评价，等级有C~S、GG、GGX、GGXX一共7种，其中GGXX是最高评价。评价的获得主要根据玩家剩余的HP量，完成任务的时间也起着微弱的作用。在OPTION中设置的游戏难度和任务的难度也有关系，一些关卡在低难度下无法取得最高评价，玩家要把难度调高才行。不过CG的获得和评价没关系，如果是冲着CG去的话就把难度调低就好了。下文的介绍中也不涉及评价，而是以最简单完成任务为目标，希望对各位新接触这个系列的玩家有所帮助。另外，如果用某个人物把所有任务都通过的话，在主菜单中按住L键再选任务模式就可以使用每位角色的EX版进行挑战。OK，Let's ROCK！

Mission 1

时间	99	对手	Axl
条件	玩家能量槽不减；玩家只有觉醒必杀技才能造成伤害；敌人体力徐徐回复		

最简单的关卡，玩家可以肆无忌惮的放超杀。对手虽然平时会回复体力，但无论用什么招式攻击到他时他都会暂停体力回复。这关用一些像Venom这样可以没什么顾忌发超杀的角色很合适。

Mission 2

时间	60	对手	Anji(EX版)
条件	玩家的攻击从第2Hit才开始造成伤害；玩家只有通常技才能造成伤害；敌人防御槽常满		

敌人防御槽的情况保证玩家的攻击有很大伤害。从第2Hit才开始计算伤害的条件稍有点麻烦，玩家要熟悉一下所用的角色通常技之间的联系。用Clipp或Justice通常技可以轻易打出多段连击的角色会非常轻松。

Mission 3

时间	60	对手	Eddie
条件	玩家无法跳跃；对手的分身不会消失		

很普通的对局，不能跳的影响也不算太大，玩家只要打好地上的连技就行。Eddie的分身基本可以无视，反正AI也用不出什么强招。推荐使用Potemkin来打，几个指令投就送Eddie回老家结婚。

Mission 4

时间	99	对手	Jam(EX版)
条件	玩家体力只有1/4；玩家和对手的攻击从第2Hit才开始造成伤害；对手防御槽略低		

由于敌人防御槽比较低，所以Hit数多的连技的伤害就很少，但系统又要求2Hit才有伤害，所以用一些连招简单但暴血的人比较好，像是Slayer就比较合适。敌人也有伤害限制可以让我们放心地打。

Mission 5

时间	99	对手	A.B.A
条件	对手体力只有1/5；对手防御槽最低		

对手的防御槽开局时就持续下降至最低，这时几乎无法给她造成伤害了。所以最好一开局就立刻展开打击。如果开局用Potemkin的指令投来上一下，那之后再补上一拳就能解决战斗。

Mission 6

时间	99	对手	Bridget(EX版)
条件	玩家防御槽常满；玩家无法使用必杀技；玩家无能量槽		

玩家自身的情况很危险，被打就会伤很多血。而不能使用必杀技让我们的连招也受到损失。敌人的机动性很好，最好用能压住他不让他乱跑的人，像是Testament这样攻击范围大的角色比较合适。

Mission 7

时间	60	对手	I-NO
条件	对手在地面上时玩家才能对其造成伤害		

I-NO比较喜欢到处乱飞，想造成伤害就要趁她没跳起来的时候。由于不限制连技，我们随便选自己喜欢的角色就可以了，可以借此熟悉一下地上的连招。

Mission 8

时间	无限	对手	Robo-Ky
条件	敌人防御槽较低		

又是一个打半天不掉血的家伙，好在它的防御槽开局时暂时正常，立刻进攻能有比较好的效果。角色选择方面，我们依然要以连技Hit数少而威力强的人来打。

Mission 9

时间	99	对手	Sol(EX版)
条件	玩家只有必杀技和觉醒必杀技能造成伤害；玩家体力逐渐减少		

自己中毒这一点很麻烦，大概40秒左右玩家就会被毒至空血。由于只有出招才能造成伤害，所以用Sol这样招式间容易连接或Potemkin这样单招威力强的人比较好。



Mission 12

时间	99	对手	Testament(EX版)
条件	玩家体力逐渐减少；玩家无法使用必杀技；玩家无能量槽；玩家的攻击从第2Hit才开始造成伤害；玩家无法使用Burst；玩家常处于被乌鸦锁定状态；对手防御槽常满；对手只有通常技可以造成伤害		

和第10关类似，只是玩家受到的限制和干扰更多了，战术依然是把对手狠狠压制住，用比较长的连续技造成稳定的伤害。用Justice的话一般都可以顺利过关。

Mission 14

时间	60	对手	Dizzy(EX版)
条件	玩家防御槽常最大；玩家无法防御		

由于防御槽的问题，玩家被打上一套基本就半死了。对手又喜欢用各种飞行道具，对不能防御的玩家是一大威胁。好在对手角色防御力低，用Jam、Slayer这样攻击力、眩晕值高的人来对付吧。

Mission 16

时间	99	对手	May(金版)
条件	玩家体力只有1/2；玩家体力徐徐回复；玩家无法防御；对手体力逐渐减少		

金色的对手攻击力与速度都比我们高上许多，我们还不能防御，如果被打一套连技会很惨。不过好在对手体力逐渐减少，我们只要用能拖住人的角色就不愁赢不了。像是用Dizzy的各种道具封锁就不错。

Mission 10

时间	60	对手	Zappa
条件	玩家体力徐徐回复；对手体力逐渐减少；玩家无法造成伤害；玩家时常被对手幽灵附体；只能通过时间耗尽获胜		

只能靠时间获胜的一关。玩家被幽灵附体非常麻烦，画面外会有各种道具扔向我们，很容易中招。不过对手在被我们打的状态下幽灵会暂时消失，所以用Clipp或Ky这样一套连招能打半天的人磨蹭时间很合适。

Mission 11

时间	99	对手	Faust(EX版)
条件	玩家空血；对手能量槽常满；对手只有必杀技和觉醒必杀技能造成伤害		

简单地说，这关就是被对手的招打到就挂。对手的医生又喜欢往天上扔奇怪的东西，所以最好把他逼到角落里让他动弹不得比较好。危机关头防御时记得按住两个键“气防”避免被蹭血。

Mission 13

时间	60	对手	Venom
条件	玩家无法跳跃；玩家防御槽常最大；玩家的攻击从第2Hit才开始造成伤害		

看似限制条件苛刻，但是其实只要玩家有一套稳定的地上连技就能很容易地过关。对手很喜欢冷不丁放个球出来，由于防御槽的原因我们中了会伤不少血，一定要小心。

Mission 15

时间	60	对手	Order-Sol(EX版)
条件	玩家防御槽较高；玩家无法跳跃；对手在地面上时玩家才能对其造成伤害		

又是一个看似困难实际简单的关卡，我们虽然防御槽较高，但是其实问题不算大。无法跳跃和地面伤害也不矛盾，稳定的连技仍然是关键，角色方面用自己熟悉的就好。



Mission 17

时间	60	对手	Potemkin(金版)
条件	玩家能量槽无限；玩家的攻击从第19Hit才开始造成伤害；对手空血		

最容易拿到GGXX评价的一关，我们只要用Clipp、Venom这样超杀Hit数超多的人，开局直接放超杀，对手中了我们就赢了，没中就Retry，轻松容易(笑)。

Mission 18

时间	99	对手	Millia(金版)
条件	我方体力只有1/10；敌人防御槽较高；玩家初始满能量		

对手的动作只能用眼花缭乱来形容，很容易把只剩一点体力的玩家搞定。玩家要努力压制住她，并且利用她防御槽较高这一点尽量使用初始的能量来连上超杀搞定她。

Mission 19

时间	30	对手	Baiken(金版)
条件	玩家只有防御反击能造成伤害；玩家可以无限Burst；只能通过时间耗尽获胜		

必须防御对手的攻击时按"反方向+除D外两个攻击键"发动的反击才能对对手造成伤害，耗到时间结束就赢。由于可以无限Burst(俗称爆气)，玩家可以随意利用爆气来逃脱敌人的攻击或增加能量。

Mission 20

时间	45	对手	Ky(EX金版)
条件	玩家可以无限Burst；玩家的觉醒必杀技无法造成伤害；对手只有3/4体力；对手体力逐渐减少		

任务的条件对我们很有利，我们可以被敌人打中就立刻爆气把他弹开，这样他就很难对我们造成伤害。角色方面依然可以用自己擅长的角色，掌握好连技就能轻松取胜。



Mission 21

时间	99	对手	Chipp(EX金版)
条件	玩家的攻击从第5Hit才开始造成伤害；玩家初始满能量；对手防御槽常满；对手体力1/4；对手体力徐徐回复；对手常处于迷彩状态		

对手回复体力的速度不低，而且伤害的要求比较苛刻。推荐玩家使用Testament的几个能使人中毒的招式，不仅能防止对手回复还能持续造成无视限制条件的伤害，这个技巧在很多任务都很好用。

Mission 22

时间	99	对手	Johnny(金版)
条件	时间结束玩家即获胜；玩家无法造成伤害；玩家无法防御；玩家能量槽无限；玩家可以无限Burst		

想拖到时间结束并不容易，如果一味地逃跑很容易被打。最安全的方法还是利用无限能量来尽量压制对手。玩家可以随意RC(俗称爆红)或FRC(俗称爆蓝)来取消招式破绽，一旦被打立刻爆气逃脱。

Mission 23

时间	99	对手	Slayer(金版)
条件	玩家体力徐徐回复；玩家和对手的攻击只有第1Hit才造成伤害；对手体力逐渐减少；对手造成伤害时会回复体力		

又是需要单发大威力招术的一关，用Potemkin这样一击能打掉差不多1/4血的角色很合适。另外利用敌人的中毒状态也容易过关，用能耗时间的连续技和他拖时间也可以。



Mission 24

时间	60	对手	Kliff
条件	玩家防御槽常最高；玩家无法防御		

限制条件告诉玩家这一关必须拼命进攻，压得对手无法出招就行。Kliff的行动和其他角色差别很大，尤其是他在空中的滞空时间很长，自身的体重也比较轻，可能需要适应一下才能打好。

Mission 25

时间	无限	对手	Justice
条件	玩家体力徐徐回复；玩家只有觉醒必杀技能造成伤害		

由于没有无限能量，玩家这一关必须先和对手周旋攒满能量用超杀。由于对手的攻击力很强，所以玩家最好打得保守一点，毕竟时间无限我们又会回复，可以和她慢慢耗。用Slayer、Order-Sol这样超杀威力大的角色比较合适，用Testament的中毒招式也不错。

Mission 27

时间	无限	对手	I-NO(金版)
条件	玩家能量不减；玩家和对手的攻击在10Hits以下时才造成伤害；玩家和对手只能对浮空的对手造成伤害；对手的防御槽常满；对手体力徐徐回复		

虽然对手很强，但是我们不仅能量无限，而且对手的防御槽能让我们能有很高的伤害输出。用Ky、Slayer、May等等很容易让人浮空，并且连技Hit数不太多的角色能造成很大伤害。

Mission 29

时间	无限	对手	Justice(金版)
条件	玩家和对手体力徐徐回复；玩家能量槽不减；玩家无法防御		

对手有一些攻击判定非常大的招术，不能防御的情况下想躲开并不容易。由于我们能量无限，所以最好能保持必杀技→爆红→必杀技的无限连状态，把对手直接打到死。像是用Slayer的飞拳超杀就很容易做到。



Mission 26

时间	无限	对手	Sol(BOSS金版)
条件	玩家体力徐徐回复；玩家初始满能量；对手体力逐渐减少；对手能量不减		

这个任务以后任务的难度增加了不少，敌人的能力和行动模式比普通人物强很多。好在这个任务中对手处在中毒状态，玩家的攻击时间越长，他的血减得越多，用多Hit数的连技可以让毒发挥很好地效果。

Mission 28

时间	无限	对手	Dizzy(BOSS金版)
条件	玩家和对手体力徐徐回复；对手防御槽常满；对手无法防御。		

终于对手也享受一次无法防御的待遇了，玩家可以保持“连技→对手倒地→起身时攻击→连技”的循环一直到对手挂掉，所以这关说白了就是考研玩家对对手起身时机的把握和对连技的熟悉程度。

Mission 30

时间	无限	对手	Order-Sol(BOSS金版)
条件	玩家和对手能量槽不减		

最后一战自然很有难度，对方速度惊人，一套连招下来基本能把我们搞定。所以最稳妥的方法还是和上一关一样用气来取消招术来形成连技，把对手活活屈死是最安全的方法。

故事路线介绍

“《罪恶装备》系列”的世界观十分广大，背景故事也编得天马行空，某些地方确实有点不知所云却又无法解释。官方对此也是一副“爱看就看，不看走人”的态度。努力从故事模式里挖掘点信息出来就成了粉丝们无奈的选择。故事模式的流程类似于AVG，在角色的对话中玩家需要作出一些选择，这些选择有的仅仅会影响接下来的对手和剧情，有的则会影响角色结局，更多改变结局的方法是战斗时达成特定的条件。本作的故事模式继承了家用机中的全语音表现，可谓相当厚道。而且打完每个角色的两条路线后(某几位角色只有一条路线)不仅能获得他们金色、黑色以及EX版，还可以拿到大量好看的图片，这可是驱使玩家和AI打的一大动力。另外，故事模式中AI的难度不会影响任何东西，把AI的等级调至最简单的“Beginner”来打比较简单。

Sol Badguy

结局1 与Ky相遇时对话选择对话"指図するんじゃねェ、坊や。"，之后到Order－Sol为止未Retry过。

结局1(1) 与Ky相遇时对话选择"……好きにしろ。"。或是与Ky相遇时对话选择"指図するんじゃねェ、坊や"，之后到Order－Sol为止曾Retry过。

Ky Kiske

结局1 用一击必杀技击倒Dizzy，或普通击败Dizzy后在终战管理局选择"いえ……ここは私が～"。

结局2 普通击败Dizzy后在终战管理局选择"……分かりました。"



May

结局1 游戏过程中没有Retry过，或是在途中选项"どこ行っちゃったんだろう……"，之后用一击必杀技打败I－NO。

结局2 没有满足结局1的条件。

Millia Rage

结局1 与Venom战斗时在时间结束前将其击败。

结局2 与Venom战斗时拖到时间结束以较高体力获胜。

Eddie

结局1 途中的选项选择"退却"，之后用一击必杀技击败Sol。

结局2 没有满足结局1的条件。

Potemkin

结局1 至Robo－Ky时选择"早めに脱出した方が良いか……"，之后用一击必杀技击败Chipp，并且在游戏途中没有Retry过。

结局2 没有满足结局1的条件。

Chipp

结局1 在剧情的分支中均选择去ツェップ。

结局2 在所有剧情分支中都拒绝去ツェップ。

Faust

结局1 在打败Justice后选择"このカサで……"，之后用普通招式击败Jam。

结局2 在打败Justice后选择"このドアで……"或是用一击必杀技击败Jam。

Baiken

结局1 在Johnny处选择"寝惚けたことばかり抜かすな"。

結局2 在Johnny处选择"相手してらんねぇ"。

Jam Kuradoberi

结局1 用普通招式击败Justice。

结局2 用一击必杀技击败Justice。

Johnny

结局1 在45秒以内击败Testament。

结局2 在45秒以后击败Testament。

Axl Low

结局1 击败Justice。

结局2 在遇到Justice时选择逃跑，之后用一击必杀技击败Axl。

Anji Mito

结局1 在剧情的分支中先选择"东"，之后的分支中选择"庆"。

结局2 在上面两个选项中任意一个与结局1不同即可进入结局2。

Venom

结局1 用一击必杀技击败Millia。

结局2 用普通招式击败Millia。



Testament

结局1 至Sol为止没有Retry过。

结局2 至Sol为止曾经Retry过，或是与Dizzy战斗时拖到时间结束以较高体力获胜。

Dizzy

结局1 与May对战时，在剩余时间73秒以下时击败她。

结局2 与May对战时，在剩余时间74秒以上时击败她。

Slayer

结局1 用普通招式击败Venom。

结局2 用一击必杀技击败Venom。

I-NO

结局1 没有满足结局2的条件。

结局2 在剩余时间59秒以上打倒Millia的情况下，遇到Johnny之后选择"他に使えそうな奴を探す"，之后与A.B.A战斗前曾Retry过即可进入结局2。如果剩余时间59秒以下打倒Millia时，则需要在Faust之后的选项选择"街へ行く"或选择"森へ行く"并与A.B.A战斗前曾Retry过。

Zappa

结局1 在与Robo－Ky战斗后选择"持ち主に届けてあげよう……"。

结局2 在与Robo－Ky战斗后选择"见なかったフリしよう……"。

Bridget

结局1 剧情中选择"だったら、お兄さんどうですか？"的选项。

结局2 剧情中选择"でも、やっぱり会ってみます！"的选项。

Robo-Ky

结局1 所有选项都选择拒绝。

结局2 有任何一个选项选择服从命令。

A.B.A

结局1 至Robo－Ky为止没有Retry过。

结局2 至Robo－Ky为止曾经Retry过。



单一结局

Order－Sol、Kliff Undersn和Justice都只有一个结局。

通过任务模式和故事模式的游戏，大家应该差不多熟悉这个游戏应该怎么玩了，各种系统也应该了解一些吧？就算还有很多东西不了解也没关系，玩出自己的乐趣就好。不知道各位玩家有没有选出自己喜欢的角色呢？游戏中的每个角色的个性、招术都是独一无二的，有了喜欢的角色就会有玩下去的动力，这也算是格斗游戏吸引人的一大要素吧。

PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタシースター ポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

作为PSP平台上又一款大受欢迎的联机游戏，《梦幻之星 携带版》以门槛低、观赏性强和丰富的收集要素吸引了不少FANS。虽说要通关不难，不过游戏还是有着不少门道，在本辑，我们就为大家献上称号及武器研究的上半部分，以帮助各位玩家从单纯的硬磕式打法转变到更有技术性。

文 koflover 编 胧月 美编 Juxi

梦幻之星 携带版			
ファンタジースター ポータブル			
PSP	SEGA	A・RPG	2008年7月31日 日版
	1～4人	5040日元	无对应周边

梦幻之星职业及武器研究

称号获得及奖励

在游戏过程中，达成指定的要求即可获得称号，之后在マイルーム中可以收取称号奖励。奖品中有很多吸引人的珍贵道具，除此之外，获得部分称号后还可以提升金钱、经验值的获得倍率，以及稀有物品的掉落几率。称号一共有100个，争取全部入手吧！

マイルーム
プレイ実績
称号獲得記録
称号名 達成条件
ディラガンスレイヤー ディ・ラガンを「5」体討伐した
ゾアルゴウグスレイヤー ゾアル・ゴウグを「5」体討伐した
ビルデゴラススレイヤー ビル・デゴラスを「5」体討伐した
ディラグナススレイヤー ディ・ラグナスを「5」体討伐した
アルテラッツスレイヤー アルテラッツゴウグを「5」体討伐した
オンマゴウグスレイヤー オンマゴウグを「5」体討伐した
ディマゴラススレイヤー ディマゴラスを「5」体討伐した
ディーロレイスレイヤー ディー・ロレイを「5」体討伐した
アダーナスレイヤー アダーナ・デガーナを「5」体討伐した
マッガーナスレイヤー マガス・マッガーナを「5」体討伐した
ファキス1stスレイヤー ダルク・ファキス第一形態を「5」体討伐した
ファキス2ndスレイヤー ダルク・ファキス第二形態を「5」体討伐した

称号对应条件及奖励

称号名称	达成条件	奖励
ディラガンスレイヤー	杀死BOSSディラガン5次	饰品バーン/レジスト
ゾアルゴウグスレイヤー	杀死BOSSゾアルゴウグ5次	饰品カテイ/レインボウ
ビルデゴラススレイヤー	杀死BOSSビルデゴラス5次	饰品カテイ/アンチダウン
ディラグナススレイヤー	杀死BOSSディラグナス5次	饰品ソリド/アンチアップ
アルテラッツスレイヤー	杀死BOSSアルテラッツ5次	饰品コンフューズ/レジスト
オンマゴウグスレイヤー	杀死BOSSオンマゴウグ5次	饰品サイレンス/レジスト
ディマゴラススレイヤー	杀死BOSSディマゴラス5次	饰品ショック/レジスト
ディーロレイスレイヤー	杀死BOSSディーロレイ5次	饰品フリーズ/レジスト
アダーナスレイヤー	杀死BOSSアダーナスレイヤー5次	饰品スリープ/レジスト
マッガーナスレイヤー	杀死BOSSマッガーナスレイヤー5次	饰品スタン/レジスト
ファキス1stスレイヤー	杀死BOSSダルク・ファキス第一形态5次	饰品ポイズン/レジスト
ファキス2ndスレイヤー	杀死BOSSダルク・ファキス第二形态5次	饰品ウィルス/レジスト
スーパールーキー	杀死100个怪物	激光炮レーザーバノン，金币和经验获得倍率+2%
スーパーエース	杀死500个怪物	十字弓ディン・ディ・ベル，金币和经验获得倍率+2%
スーパーエリート	杀死1000个怪物	钢拳セイクリッドダスター，金币和经验获得倍率+2%
スーパーヒーロー	杀死10000个怪物	步枪ブリンガーライフル，金币和经验获得倍率+2%
モンスタープロフェッサー	杀死过所有种类的怪物	长剑マガナ・スレイヤー，金币获得倍率+3%，经验获得倍率+1%
战场のナンバ师	完成3次自由任务	鞭子アモーレローズ，经验获得倍率+3%
新进气锐	完成10次自由任务	双短铳サンバマラカス，经验获得倍率+3%
注目度No.1	完成25次自由任务	大斧アンク・ピッコ，经验获得倍率+3%
次期总裁候补	完成50次自由任务	长杖ダルガンロッド，经验获得倍率+3%
ガーディアンズの最终兵器	完成100次自由任务	榴弹炮ロボピッチグレネード，经验获得倍率+3%
新米ガーディアン	等级达到1	道具ゴーグル
若手ガーディアン	等级达到10	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
热血ガーディアン	等级达到20	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
中坚ガーディアン	等级达到30	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
队长ガーディアン	等级达到40	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%

凄腕ガーディアン	等级达到50	饰品オーラフィールド，金币和经验获得倍率+2%
一流ガーディアン	等级达到60	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
教官ガーディアン	等级达到70	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
大物ガーディアン	等级达到80	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
英雄ガーディアン	等级达到90	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
最强ガーディアン	等级达到100	饰品ホワイティルウィング，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
スキルマスター	10种打击系武器技能达到30级	长剑技能グラビティブレイク，打击系武器技能成长率加倍
バレットマスター	10种射击系武器技能达到30级	机枪技能マヤリーフィーバー，射击系武器技能成长率加倍
テクニックマスター	10种法术系武器技能达到30级	法术技能メギスタール，法术系武器技能成长率加倍
怒れる战士	战士职业等级达到5	片手剑技能グラビティストライク，稀有物品掉落率+2%
旋风の斩击者	战士职业等级达到10	双头矛技能トルネードダンス，稀有物品掉落率+2%
静かなる狩人	枪手职业等级达到5	短铳技能ペネトレイトヒット，稀有物品掉落率+2%
孤高の狙击者	枪手职业等级达到10	榴弹炮技能ボンマ・マガ，稀有物品掉落率+2%
+8輝ける道士	法师职业等级达到5	法术技能レグランツ，稀有物品掉落率+2%
星云の代弁者	法师职业等级达到10	法术技能ギ・レスタ，稀有物品掉落率+2%
天駆ける狂战士	格斗家职业等级达到5	长矛技能ドゥース・マジャーラ，稀有物品掉落率+2%
怪力の破坏者	格斗家职业等级达到10	大斧技能アンガ・ジャブロッガ，稀有物品掉落率+2%
华丽なる超铳士	神枪手职业等级达到5	双短铳技能ツインペネトレイション，稀有物品掉落率+2%
至高の暗杀者	神枪手职业等级达到10	步枪技能キラーシュート，稀有物品掉落率+2%
地震わす魔道士	大法师职业等级达到5	法术技能ディーザス，稀有物品掉落率+2%
星灵の守护者	大法师职业等级达到10	法术技能レンティス，稀有物品掉落率+2%
疾风なる曲击士	魔剑士职业等级达到5	飞刀技能チッキキョレンジン，稀有物品掉落率+2%
神速の曲杀者	魔剑士职业等级达到10	双钢爪技能チュウエイジトツシン，稀有物品掉落率+2%
隐密なる策士	陷阱大师职业等级达到5	激光炮技能マヤリープリズム，稀有物品掉落率+2%
爆炎の指挥者	陷阱大师职业等级达到10	钢拳イック・ヒック，稀有物品掉落率+2%
机动警护部所属	完成故事模式第一章	法术技能レスタ，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
总合调查部所属	完成故事模式第二章	双手剑技能クロスハリケーン，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
SEED调查部所属	完成故事模式第三章	双头矛技能スパイラルダンス，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
装备开发课所属	完成故事模式第四章	长弓技能マセイソウ，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
ローグスの海贼一味	完成故事模式第五章	单手爪技能ブクウサイエンザン，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
教团警卫队所属	完成故事模式第六章	法术技能レジェネ，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
同盟军游击队所属	完成故事模式第七章	短铳技能マヤリーヒット，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
永远の旅人	完成故事模式第八章	双头矛技能アブソリュートダンス，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
巫女样のためなら死ねる	战斗不能次数达到100	魔导器オキクドウグ
クラッシャー	造成伤害超过300	散弹枪ファイナルインパクト
バーサーカー	造成伤害超过600	大斧ロリポップ
マキシマムアタッカー	造成伤害超过1800	长矛バルディッシュ
メセタフィーバー	所持金币超过1000000	机枪技能メセタフィーバー，金币获得倍率+3%
ソードコレクター	长剑武器收集率达到80%	长剑ディラガンスレイ
ナックルコレクター	钢拳武器收集率达到80%	钢拳ゲッダ・イッガ
スピアコレクター	长矛武器收集率达到80%	长矛ムゲンブルガ
ダブルセイバーコレクター	双头矛武器收集率达到80%	双头矛ラガン・ラガン
アックスコレクター	大斧武器收集率达到80%	大斧アンク・ブッティ
ツインセイバーコレクター	双手剑武器收集率达到80%	双手剑タイラントスパーダ
ツインダガーコレクター	双短剑武器收集率达到80%	双短剑タマギリザシ
ツインクローコレクター	双手爪武器收集率达到80%	双手爪シデミサキ
セイバーコレクター	片手剑武器收集率达到80%	片手剑アポカリプス
ダガーコレクター	短剑武器收集率达到80%	短剑デラカザシ
クローコレクター	单手爪武器收集率达到80%	单手爪オウガミサキ
ウィップコレクター	鞭子武器收集率达到80%	鞭子ヴィジ・ディラガ
スライサーコレクター	飞刀武器收集率达到80%	飞刀アスラヒケン
ライフルコレクター	步枪武器收集率达到80%	步枪キラーエリート
ショットガンコレクター	散弹枪武器收集率达到80%	散弹枪シッガ・バクダ
ロングボウコレクター	长弓武器收集率达到80%	长弓ナスヨテリ
グレネードコレクター	榴弹炮武器收集率达到80%	榴弹炮ゲッレ・ハンアビ
レーザーコレクター	激光炮武器收集率达到80%	激光炮ラブ・インフエルノ
ツインハンドコレクター	双短铳武器收集率达到80%	双短铳バトルストッパー
ハンドガンコレクター	短铳武器收集率达到80%	短铳ディラガーン
クロスボウコレクター	长弓武器收集率达到80%	十字弓クッポ・シンバ
カードコレクター	投刃武器收集率达到80%	投刃カザキカミ
マシンガンコレクター	机枪武器收集率达到80%	机枪デスレイン
シャドゥーグコレクター	射导器武器收集率达到80%	射导器エルスラール
ロッドコレクター	长杖武器收集率达到80%	长杖オウカロドウ
ウォンドコレクター	短杖武器收集率达到80%	短杖バジュラ
マドゥーグコレクター	魔导器武器收集率达到80%	魔导器デルビー
クッキングファイター	得到全部烤肉武器	防具ジューシーライン
コロニーツーリスト	完成Gコロニー的所有自由任务	饰品テイロ/オールセイブ，经验获得倍率+2%
パルムツーリスト	完成惑星パルム的所有自由任务	饰品ソリド/バレットセイブ，经验获得倍率+2%
ニューデイズツーリスト	完成惑星ニューデイズ的所有自由任务	饰品カテ/テクニセイブ，经验获得倍率+2%
モトゥブツーリスト	完成惑星モトゥブ的所有自由任务	饰品ソリド/スキルセイブ，经验获得倍率+2%
英雄はひとりじゃない	进行一次联机游戏	服装ラッピー着ぐるみ
称号コレクター	得到30个称号	射导器オメオメ
ＰＳパーフェクト	得到以上全部99个称号	双手剑ヒャッカリョウラン

武器及技能全分析

《梦幻之星　携带版》最大的特色莫过于种类繁多、各具特色的武器和职业，耐玩性很高。游戏中的职业有8种（高级职业有5种），武器更有23种之多！其中可分为打击系、射击系和法术系三个大类，各自特点不同。我们分别来介绍一下：

打击系武器

其特点在于可以同时使用通常攻击（默认键为□）和技能攻击（默认键为△），一把打击系武器只能装备一个技能。使用技能时会消耗武器的PP值，人物待机或者使用通常攻击造成伤害时却能够回复PP，通常攻击造成的伤害越高，所回复的PP值也就越多。除此之外，打击系武器还有个重要的特点，就是武器的属性和属性值是固定不变的，武器技能不会对武器的属性有任何的影响。

打击系武器技能非常丰富，不仅威力强大，而且动作也是相当华丽，根据技能特点，可以分为以下几类（每种类型在游戏中都有对应的图标）：

强击型， HITS数少，攻击范围也不大，但是单HIT伤害很高，适合对付单个或者聚在一起的怪物。

突进型， HITS数不高，攻击范围不大但是攻击距离远，适合对付站成一条直线的怪物，还有高速位移的功能。

圆周型， HITS数不高，攻击距离不够远但攻击范围能覆盖到四周，适合冲进去清理成堆的怪物。

连击型， 攻击范围和攻击距离一般，但是HITS数多，全中的话可以造成相当可观的伤害，适合对付体积较大的怪物或者Boss。

浮空型， 攻击范围、攻击距离和HITS数都没有优势，但对目标有浮空效果，被打浮空的怪物不但会被空中追打，而且也没有行动能力，适合对付单个或者聚在一起的怪物。但是某些类型的怪物是免疫浮空的。

打击系武器



双手武器长剑的攻击力和攻击范围比较大，但是出招动作比较慢（尤其是长剑技能），容易被怪物的攻击打断，强行顶着怪物的攻击去使用技能是相当不明智的行为。不过一旦掌握了怪物的攻击节奏，避开它们的攻击，就可以发挥出长剑的威力了。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ヒュージカッター	427	930	260	491	任务“同盟军本部夺还S”、“狂信者の社S”、“雷兽の都S”
ヒュージカックー	85	1023	286	250	任务“货物列车救援S”
スヴァルタスソード	491	1070	299	481	任务“圣地夺还S”、“双头の守护兽S”
ソウルバニッシュ	275	1209	208	525	联机任务“真影に至る暗S”
カン・ウー	454	1042	292	583	任务“草原の支配者S”、“夺われた破坏兵器S”
スピンテール・ディスカ	486	1084	321	501	任务“夺われた破坏兵器S”
ディラガンスレイ	476	1146	327	696	称号“ソードコレクター”奖励
デュナス・フリューゲ	510	1192	360	715	联机任务“兽と机械の狂乱S”
アギト・レプカ	500	1381	366	800	联机任务“灼热の震角兽S”
マガナ・スレイヤー	666	1058	421	808	称号“モンスタープロフェッサー”奖励

武器技能

技能名称	グラビティブレイク（Gravity Break）					
LV10一段攻击	威力修正	360%x2	消费PP	18	命中修正	70%
LV20二段攻击	威力修正	380%x1	消费PP	18	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	400%x1	消费PP	18	命中修正	70%
入手途径	称号“スキルマスター”奖励					

威力非常强大的技能，对单个怪物或者是BOSS效果非常好。但是出招动作太慢，很容易被打断，尤其是在密集的怪物中很难顺利用出三段攻击，需要细心捕捉怪物的出招动作，寻找空隙使用。

技能名称	トルネードブレイク（Tornado Break）					
LV10一段攻击	威力修正	150%x1	消费PP	14	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	160%x1	消费PP	14	命中修正	75%
LV30三段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	14	命中修正	85%
入手途径	商店购买					

适合清理杂兵的圆周型技能，攻击范围很大，若掌握好及时攻击的节奏的话能造成很大伤害。不过一段攻击出招同样很慢，在怪物堆中强行使用容易被打断，白白浪费PP值。

技能名称	スピニングブレイク（Spinning Break）					
LV10一段攻击	威力修正	185%x2	消费PP	12	命中修正	60%
LV20二段攻击	威力修正	195%x1	消费PP	12	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	205%x2	消费PP	12	命中修正	80%
入手途径	任务“同盟军本部夺还”					

威力并不比Gravity Break逊色多少，出招动作却快出很多，对付单个或者扎堆的怪物都有不错的效果。但是Spinning Break最强的攻击是在三段（205%x2），要注意在出招期间不要被打断了。

钢拳（ナックル）



双手武器钢拳的特点在于HITS数高且出招动作快，但是武器攻击力较低、攻击范围小且技能动作周期时间长，一套技能下来虽然威力可观，动作华丽，但是所耗费的时间很可能够其他武器使用两套技能了。即使如此，钢拳还是相当适合初学者上手的武器，S级武器“ロケットパンチ”非常好拿，再学到强力技能“イック・ヒック”后，就可以去蹂躏BOSS了。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
グッダ・スケラ	201	533	405	411	多个S级任务中均可入手
グッダ・スケラック	34	555	360	206	任务“蛇兽觉醒S”
ロケットパンチ	366	589	486	403	下载任务中用80枚ウェポンズバッジ交换
グッダ・ホーン	214	598	455	488	任务“最凶の砂兽S”
ドリルナックル	214	525	556	479	任务“同盟军本部夺还S”、“真影に至る暗S”
グッダ・イッガ	224	657	509	583	称号“ナックルコレクター”奖励

武器技能

技能名称	ボッガ·ダンガ					
LV10一段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	14	命中修正	73%
LV20二段攻击	威力修正	170%x2	消费PP	14	命中修正	87%
LV30三段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	14	命中修正	87%
入手途径	商店购买					

强力连击型技能，HIT数高且威力大，对单个尤其是大体积的怪物有非常明显的效果。但缺点在于攻击范围太小，如果对位置和时机把握不够准确的话，未必能做到全HITS命中。

技能名称	イック·ヒック					
LV10一段攻击	威力修正	342%x4	消费PP	18	命中修正	100%
LV20二段攻击	威力修正	382%x4	消费PP	18	命中修正	100%
LV30三段攻击	威力修正	422%x1	消费PP	18	命中修正	100%
入手途径	称号“爆炎の指挥者”奖励					

威力极其强大的技能（看数据就知道了）！虽属强击型，但HITS数却非常之多，整套攻击动作如同格斗游戏的“乱舞”攻击般华丽，三段攻击的准备动作虽然长，但是范围和攻击力相当可观。无论是清理杂兵还是单挑BOSS都很好用，当然，前提是要把握好位置，保证每段攻击都能全数命中。

技能名称	ボッガ·ズッバ					
LV30一段攻击	威力修正	260%x4	消费PP	18	命中修正	90%
入手途径	任务“生态系の保护S”					

只有一段攻击，经过短暂蓄力后高速前方突进，对一条直线的目标造成多段可观伤害。一般来说都用来迂回清理杂兵（突进后再反方向突进），对付单个怪物时反而有些不合算。

技能名称	ボッガ·ロバット					
LV10一段攻击	威力修正	170%x4	消费PP	16	命中修正	78%
LV20二段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	16	命中修正	78%
LV30三段攻击	威力修正	190%x4	消费PP	16	命中修正	78%
入手途径	任务“砂尘の机械战士S”					

范围并不是很大的圆周型攻击，与其用来清理周围的杂兵，倒不如去对付一些多伤害判定的大体积怪物，一般用来单挑BOSS。和其他钢拳系武器技能一样，赏心悦目的攻击动作才是最大看点。

长矛（スピア）



双手武器长矛侧重于前方突刺攻击，虽然攻击范围不大但是攻击距离不错，而且出招动作要比长剑更快一些。除了突刺外，长矛挥舞起来的攻击范围也相当大，技能“ドゥース・ロバッド”能够一口气清理掉四周的所有杂兵！三个武器技能快慢结合，各具特色，把长矛这种类型武器的特点发挥得淋漓尽致。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ゲキツナアタ	476	573	471	445	任务“SEEDの胎动A”、“狂信者の社A”
ゲキツナアタック	146	688	415	474	任务“狂信者の社S”
ムゲンリユク	220	956	339	474	多个S级任务均可入手
ムゲンリユクック	37	994	302	237	任务“夺われた破坏兵器S”
ムクテンゲキ	233	1071	381	563	任务“狂信者の社S”、“雷兽の都S”
ムゲンブルガ	245	1178	427	673	称号“スピアコレクター”奖励
スピアコレクター	469	1083	545	661	称号“マキシマムアタッカー”，种族CAST专用

武器技能

技能名称	ドゥース·ダッガズ					
LV10一段攻击	威力修正	140%x2	消费PP	12	命中修正	69%
LV20二段攻击	威力修正	150%x3	消费PP	12	命中修正	86%
LV30三段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	12	命中修正	87%
入手途径	任务“狂信者の社”					

连击型技能，前方攻击距离不近，但是攻击范围并不大，只适合对付单个或者扎堆的怪物。技能后两段攻击威力较大，尽量成功用出来，不要被打断。

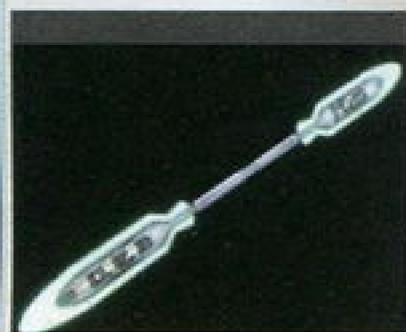
技能名称	ドゥース·マジャーラ					
LV10一段攻击	威力修正	155%x3	消费PP	18	命中修正	72%
LV20二段攻击	威力修正	165%x4	消费PP	18	命中修正	72%
LV30三段攻击	威力修正	175%x1	消费PP	18	命中修正	72%
入手途径	称号“天驱ける狂战士”奖励					

比较出彩的长矛系技能，一段攻击是坐在长矛柄上前方突进，二段攻击是跃起向地面连刺，这两段攻击伤害非常大。而第三段攻击出招动作慢，威力也不高，就胜在攻击范围大，不是为了清理多个杂兵时没必要使用。

技能名称	ドゥース・ロバッド					
LV10一段攻击	威力修正	190%x1	消费PP	14	命中修正	62%
LV20二段攻击	威力修正	210%x2	消费PP	14	命中修正	72%
LV30三段攻击	威力修正	230%x2	消费PP	14	命中修正	82%
入手途径	商店购买					

挥舞长矛大范围攻击，范围和威力比长剑系技能“トルネードブレイク”更为优秀，对付多个杂兵、大体积怪物效果很好，只是出招动作慢容易被打断。技能后两段攻击威力更大，一定要顺利用出来。

双头矛（ダブルセイバー）



双手武器双头矛的攻击方式就是挥舞矛柄，利用两个枪头回旋攻击，武器攻击力不高、攻击范围不算大但是HITS数比较多，整体伤害还算不错。双头矛也是比较容易上手的武器，通关后就奖励一把不错的A级武器，而且武器技能也很容易入手。本来么，双头矛这种武器挥舞起来应该是有很大的攻击范围才对（可以参考《无双》系列的类似武器），但可能因为梦幻之星的人物身材都不算高大，只能用短柄的双头矛，所以……

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
スウィート・デス	442	414	234	439	任务“蛇兽觉醒S”、“雷兽の都S”
ライカソベラ	575	311	299	430	任务“狂信者の社S”、“踊る珍鸟S”
スウィート・デスック	88	455	257	224	任务“草原の支配者S”
ライカソベラック	177	373	257	224	任务“凶飞兽讨伐S”、“月下の翼兽S”
フロイラインローゼ	293	438	211	448	任务“雷兽の都S”
キャリガインルウカー	509	476	272	456	任务“暗黑の卫星S”
クレアダブルス	472	472	269	448	任务“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”、“真影に至る暗S”
ダブルアギト	470	464	263	521	任务“雷兽の都S”、“双头の守护兽S”
ジラソーレ	311	491	237	532	任务“狂信者の社S”
ラガン・ラガン	493	510	294	623	称号“ツインセイバーコレクター”奖励

武器技能

技能名称	スパイラルダンス（Spiral Dance）					
LV10一段攻击	威力修正	115%x3	消费PP	16	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	125%x2	消费PP	16	命中修正	74%
LV30三段攻击	威力修正	135%x3	消费PP	16	命中修正	84%
入手途径	称号“SEED调查部所属”奖励					

一边旋转双头矛一边向前突进的连击型技能，威力很大但是突进距离比较近，尤其是二段吹飞攻击时，若把握不好距离和位置的话，三段攻击就没法命中。只用前两段攻击是个好主意，但是难以把握的三段攻击却是威力最大的。

技能名称	アブソリュートダンス（Absolute Dance）					
LV10一段攻击	威力修正	360%x1	消费PP	12	命中修正	60%
LV20二段攻击	威力修正	210%x4	消费PP	12	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	370%x1	消费PP	12	命中修正	80%
入手途径	称号“永远の旅人”奖励					

通关以后和维维安的那把双头矛一起得到的武器技能，相信大家都尝试用过。从威力上来说，アブソリュートダンス是绝对无可挑剔的，但是一段攻击时的那段跳跃蓄力时间很令人头疼，要么被打断，要么因怪物走开而无法命中。使用这个技能不仅要找到可攻击的空隙，有时候还需要掌握好时间差，多练习一下就好了。

技能名称	トルネードダンス（Tornado Dance）					
LV30一段攻击	威力修正	220%x4	消费PP	20	命中修正	75%
入手途径	称号“旋风の斩击者”奖励					

挥舞双头矛像旋风一样突进攻击，出招动作虽慢，但是威力和范围却比较大，掌握好突进的角度和距离的话能发挥出很大作用。强烈推荐大家一用。

技能名称	グラビティダンス（Gravity Dance）					
LV10一段攻击	威力修正	110%x4	消费PP	14	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	120%x2	消费PP	14	命中修正	74%
LV30三段攻击	威力修正	130%x1	消费PP	14	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

グラビティダンス由于是在商店可购买的技能，比起其他几个双头矛技能来说是要弱一些。作为圆周型技能来说攻击范围不够大，但HITS数却不少，总计伤害算是比较高的，适合对付扎堆的怪物。后两段攻击的威力反不如一段攻击大，为了节省PP值，只用一段攻击也是不错的。

大斧（アックス）



双手武器大斧有些类似于《怪物猎人》系列中的大锤，具有无与伦比的攻击力，但出招动作慢，攻击范围小，HITS数少，只有老手才能够运用自如。因为HITS数少，大斧在威力上比起其他武器来说并没有明显的优势，但是对付一些高防御力的怪物时，高攻击力武器的优势就体现出来了。大斧系技能也是纯暴力的风格，高伤害记录也往往是靠它们所创造的。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
オウカノウ	684	1051	228	506	任务"虹色の法兽S"
アンク・デッダ	293	1752	164	527	任务"蛇兽觉醒S"
オウカノウック	195	1261	200	264	联机任务"兽と机械の狂乱S"
アンク・ザギザ	311	1964	184	626	任务"蛇兽觉醒S"、"最凶の砂兽S"
ビル・デ・アクス	596	1806	235	613	联机任务"灼热の震角兽S"
アンク・ブッティ	326	2159	208	748	称号"アックスコレクター"奖励
モラト・マキナス	361	2471	205	1037	联机任务"夺われた破坏兵器S"

武器技能

技能名称	アンガ·レッダ				
LV10一段攻击	威力修正	120%x2	消费PP	16	命中修正	65%
LV20二段攻击	威力修正	140%x2	消费PP	16	命中修正	75%
LV30三段攻击	威力修正	160%x1	消费PP	16	命中修正	85%
入手途径	任务"胞子の丘陵S"					

通常攻击的强化版，威力很大但是攻击范围小距离很短，适合对付单一怪物。

技能名称	アンガ·レッダ					
LV10一段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	18	命中修正	70%
LV20二段攻击	威力修正	200%x1	消费PP	18	命中修正	80%
LV30三段攻击	威力修正	230%x2	消费PP	18	命中修正	90%
入手途径	商店购买					

爽快但又很蹩脚的突进型技能，出招缓慢，一段攻击突进距离近而且有蓄力时间，攻击效率还不如通常攻击，但后两段攻击却有不错的威力和范围，只要不被打断，是可以造成很高伤害的。

技能名称	アンガ·ジャブロッガ					
LV30一段攻击	威力修正	250%x2	消费PP	32	命中修正	70%
入手途径	称号"怪力の破坏者"奖励					

经过一段时间的跳跃蓄力后斩击地面，造成大范围伤害，只要那段蓄力时间中不被打断，这就是个极其爽快的清怪技能。正因为需要蓄力，在怪物密集的时候反而不适合使用。

双手剑（ツインセイバー）



双手剑是性能最为均衡的武器之一，攻击力、攻击速度、HITS数及华丽程度不逊于钢拳，但攻击范围却要好一些，对于新手和老手来说都是主打武器。其中"サンゲヤシャ"（散华夜叉）这把武器尤为著名。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ツーヘッドラグナス	397	446	338	362	任务"生态系の保护S"、"草原の支配者S"
ツーヘッドラグナック	79	490	372	184	任务"生态系の保护S"、"雷兽の都S"
グランドクロス	421	500	380	429	任务""草原の支配者S"、联机任务"灼热の震角兽S"
節子おばさんのFセット	423	525	362	438	下载任务"怪盗ボル・ブラザーズ"
タイラントスパーダ	442	550	425	513	称号"ツインセイバーコレクター"奖励
サンゲヤシャ	506	666	523	663	任务"SEEDの胎动S"、联机任务"真影に至る暗S"
ヒャッカリョウラン	360	952	447	726	称号"PSパーフェクト"奖励

武器技能

技能名称	スプレンダークラッシュ（Splendor Crush）					
LV10一段攻击	威力修正	145%x1	消费PP	16	命中修正	76%
LV20二段攻击	威力修正	155%x2	消费PP	16	命中修正	76%
LV30三段攻击	威力修正	165%x3	消费PP	16	命中修正	76%
入手途径	联机任务"兽と机械の狂乱S"					

通常攻击的强化版，出招快，HITS数多，伤害高，是双手剑的主力技能之一。

技能名称	スプレンダークラッシュ（Splendor Crush）					
LV10一段攻击	威力修正	225%x2	消费PP	12	命中修正	76%
LV20二段攻击	威力修正	235%x2	消费PP	12	命中修正	76%
LV30三段攻击	威力修正	245%x4	消费PP	12	命中修正	76%
入手途径	联机任务"兽と机械の狂乱S"					

左右手交替出刀斩击，威力强大、动作华丽的"乱舞"攻击，和钢拳技能"イック・ヒック"类似，把握好距离和位置才能使全部HITS命中。

技能名称	クロスハリケーン（Cross Hurricane）					
LV10一段攻击	威力修正	170%x4	消费PP	14	命中修正	60%
LV20二段攻击	威力修正	180%x4	消费PP	14	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	190%x3	消费PP	14	命中修正	80%
入手途径	称号"总合调查部所属"奖励					

双手持剑突进，最后再跃起用双剑反复突刺地面，动作华丽。一般来说只用前两段攻击就足够，三段攻击突刺地面的范围比较小，又需要少许蓄力时间，不适合对付大批怪物。

技能名称	ライジングクラッシュ（Rising Crush）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x2	消费PP	16	命中修正	70%
LV20二段攻击	威力修正	170%x3	消费PP	16	命中修正	84%
LV30三段攻击	威力修正	180%x3	消费PP	16	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

双手反复向上挥剑使目标浮空，最后再以空中回旋斩追打，同样是华丽和威力兼具的技能。和"クロスハリケーン"类似，三段攻击回旋斩威力不错，对单个怪物可以放心使用，如果面对多个怪物时倒不如只用前两段攻击来得稳妥。

（其余武器待下辑补完）



文 qyqgpower

编 雷伊

美编 咕噜

研究中心 CENTER RESEARCH

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

英雄传说 空の轨迹 the 3rd

PSP	Falcom	RPG	2008年7月24日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

记忆之扉完全解析

注意：某些条件要求的是道具或者结晶回路。这些东西必须在道具栏中或当前队伍的角色身上。如果装备在了未出击的角色身上，门是无法打开的。

月之扉

月之扉 1（前篇）

地点： 翡翠回廊

条件： 提塔（ティータ）在队伍中

标题： オーバルギア开发计划／前篇

奖励： ロングバレル改、3000ミラ

备注： 刚进入就会发生战斗。敌人在前期不会攻击，反而会给提塔回复HP，趁此机会使用战技“スモークカノンII”将它们打入黑暗状态，敌人的HP减少到一定程度时，会开始使用“月光の狂气”进行全范围攻击，此时发动S战技，如果还有剩余的敌人，用魔法消灭即可。如果这场战斗输了的话，就无法看到接下来的剧情，也无法得到奖励。



月之扉 1（后篇）

地点： 翡翠回廊

条件： 提塔（ティータ）和阿甘特（アガット）在队伍中

标题： オーバルギア开发计划／后篇

奖励： 提塔习得战技“オーバルギア”

备注： 本任务战斗失败时作为 Game Over 处理，注意存档（虽然不太可能会输）。两次战斗难度都不高，如果进入了黑暗状态就用药恢复。



月之扉 2

地点： グランセル支部

条件： 谢拉扎德（シェラザード）在队伍中

标题： 依赖人

奖励： 天眼、4000ミラ

备注： 本任务战斗失败时作为Game Over处理，注意存档。带爱娜前往东街区的百货店，然后去东街区西侧的冰淇淋店，最后前往北街区。发生战斗，爱娜作为NPC登场，HP减为0时将直接Game Over，但战斗后会自动回复。探索地下水道的同时注意练级，因为之后将会有两场连战，13～14级就比较轻松了。在西街区的无人屋子里渡过一晚后，前往王城进行正式的遗产继承手续。战胜三名黑衣男后，却被更多的人所包围。正在危急时刻，库鲁茨等人前来助阵。爱娜的伯父和三名黑衣男已经等在了王城的门口，用实力说话吧。签完继承手续后，爱娜毫不犹豫地将全部的遗产捐给了女王直属的慈善基金。



月之扉 3

地点： 银の道

条件： 库洛泽（クローゼ）在队伍中，并持有"编入试验合格通知"

标题： 舞い降りた翼

奖励： 隼眼、6000ミラ

备注： 描写方式类似AVG的一段剧情，发生在库洛泽刚进入王立学园的时候。第一个任务是分发老师给的讲义。

1. 与教室里的同学对话；
2. 向北去讲堂，西侧的后台发生剧情；
3. 去西南侧男子宿舍与一楼的ロジック对话；
4. 向东前往旧校舍，与门口的アントン等人对话。
5. 以上4处分发完后，前往南侧学生会二楼的女子更衣室，与モニカ对话。

几天后，为了帮助ジル和ハンス寻找那调皮的学生会长レクター，库洛泽也加入了搜索的队伍。进入北面的讲堂，从南侧楼梯上去就能找到他。

一个多月后，考试也结束了。レクター把一封信交给了库洛泽让她帮忙送到ルーアン市长手里。先前往校长室获得外出许可，然后从西面离开学校。因为ジル说错了话，库洛泽生气地跑出了女生宿舍，走到教学楼前自动发生剧情。操作ジル上二楼最里面的房间选择"声を挂ける"找ハンス谈心。之后出现的选项无论哪个都没关系。第二天，ジル拜访孤儿院的时候遇到了库洛泽，经过互相之间的理解，两人和好如初。几天后，大家又在忙着寻找レクター。首先前往男生宿舍和讲堂调查，最后前往学生会室调查窗户并上到屋顶就能找到他。

月之扉 4

地点： サントクロワの森

条件： 艾斯特尔（エステル）和约书亚（ヨシュア）在队伍中

标题： 旅立ちの朝

奖励： 记忆、8000ミラ



月之扉 5

地点： 王立学园・旧校舍

条件： 持有结晶回路"幸运"

标题： 幸せの石

奖励： 幸せの石、12000ミラ

备注： 自由行动后前往西南侧的沙滩上，调查有感叹号的地方，达到一定次数后自动进入剧情。由于找不到好看的贝壳，两人决定到マノリア村去看看。向西来到マノリア村，到南边的风车小屋去，但也没找到什么适合的礼物。マリィ最后决定也前往クローネ连峰去寻找"幸福之石"。和ポーリィ走散后，继续向北走。到处都找不到ポーリィ，最后连マリィ自己也迷路了。正当マリィ害怕地哭了出来的时候，忽然走来一只会说话的奇怪魔兽，她们很快成了好朋友。到了傍晚，为了取暖，マリィ决定捡些柴火。调查树和草丛周围就能捡到柴火。第二天，奇怪的魔兽不见了，マリィ也只能往回走，却从桥上失足掉了下去。那只魔兽救下了マリィ。当她再次醒来的时候，不知何时，口袋中多出了一块闪耀着金色光芒的"幸福之石"……

星之扉

星之扉 1

地点： グランセル城前

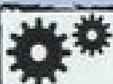
条件： 优丽亚（ユリア）和缪拉（ミュラー）在队伍中

标题： ユリア样の休日

奖励：耀脉、3000ミラ

备注：战斗难度较高，不过无论战斗胜利与否，得到的奖励都一样。开场缪拉的“破邪显正”就能打掉优丽亚一半以上的HP。基本战术是CP一到100就使用S战技，用普通攻击积蓄CP，HP低于4000时立即使用“ティアラル”回复。注意途中缪拉还会使用一次“破邪显正”，坚持到最后，刚好能勉强战胜他。



 **星之扉 2** 

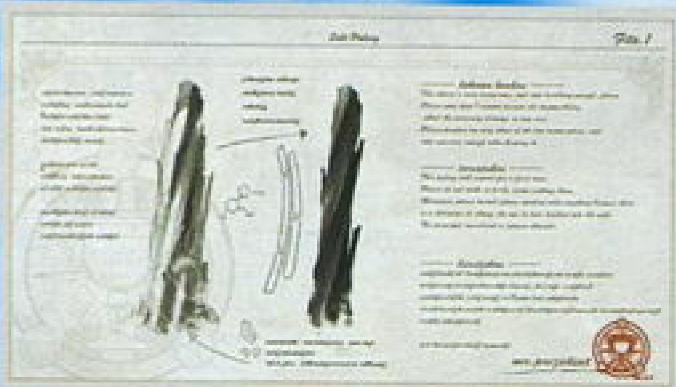
地点：グランセル大圣堂

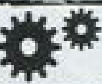
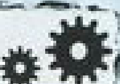
条件：战斗胜利100次以上（可参照星杯手帐第一页数据）

标题：盐の杭

奖励：石化の刃、3500ミラ

备注：在北布里亚还被称为公国的七曜历1178年7月1日，它的首都附近突然出现了一座直冲云霄的“高塔”。它使北布里亚首都及周围大范围内发生了被称为“盐化”的现象，无数市民成为了牺牲品。此次事件直接导致了政权的颠覆，北布里亚成为自治州、原自警团也演化为了被称为“北の猎兵”的佣兵团体。三天后，盐化现象停止。经过教会派出的星杯骑士的调查，原本的“高塔”已经成为了一根低矮而扭曲的柱子。但它仍旧保留了盐化的功能，任何直接触碰到它的物体都会在瞬间化为盐的结晶。使用圣具以非解除方式回收后，教会一直在对它进行各方面的研究工作。成果之一就是用盐结晶包裹碎片，制作成箭状的圣具。而第一位被此圣具所抹消的人（也就是魏斯曼），正是“盐の杭”事件的受灾孤儿……



 **星之扉 3** 

地点：グランセル城空中庭园

条件：约书亚（ヨシュア）和库洛泽（クローゼ）在队伍中

标题：祝贺会の夜

奖励：雅定食《ご满悦》、3500ミラ

备注：与在场的所有人对话后继续剧情。

 **星之扉 4** 

地点：金の道

条件：仁（ジン）在队伍中

标题：旅の终わり

奖励：阴阳、4000ミラ

 **星之扉 5** 

地点：バルスタール水道

条件：阿奈拉斯（アネラス）在队伍中

标题：剑の道

奖励：利剑“迅羽”（战斗胜利时）、5000ミラ

备注：战斗开始后使用“风花阵”提升攻击力并立即使用S战技，HP一降到4000左右就使用“ティアラル”回复，剩下用普通攻击，这样坚持到最后就一定能取得胜利。

 **星之扉 6** 

地点：グリムゼル小要塞

条件：获得20种以上的料理

标题：重剑流特训法

奖励：超・斗魂ハチマキ、100ミラ

备注：原レイヴン三人组为了成为准游击士，接受阿甘特主持的最后考验。先与一旁的ウェムラー对话吃饭，至少让两人吃到CP100以上，然后休息一下恢复HP，把惟一的装饰品装备给ロッコ。共有六次强制战斗，道具中的攻击食料务必留到最后使用。主要战术是使用“メンチギリ”降防然后慢慢打，但由于我方角色防御非常低，不受到伤害进行下去才是最重要的一点，如果HP到一半以下应立即使用战技恢复（注意那些战技不能对自己使用）。流程中注意步步为营，多存档，慢慢走，这里的魔兽移动速度很快，被兜后全灭可就亏大了。“メンチギリ”对クリオネビット、ゴーストエピタフ和マスタークリオン没有效果，只能硬拼。第二场强制战斗结束后，注意别把接下来拿到的フレイムジッポー+给ロッコ装备，因为第三战后他就会暂时离队。最终战对阿甘特。首先使用“メンチギリ”降防，然后用攻击料理和普通攻击就能轻松取胜，如果CP达到200还能用“ブチ切れアタック”造成接近2000的伤害。

 **星之扉 7** 

地点：光の迷宫

条件：无

标题：エプスタイン财团

奖励：机功2、7000ミラ

备注：进入后立即会发生战斗，进入前装备好防止石化的装饰品，并推荐加入两名以上有全体S战技的角色。麻烦的敌人是7个ピースフル，会分裂，普通攻击带石化效果，而且回避极高。使用全体S战技，并配合暗、时、空属性的魔法才能对它们造成有效伤害。

星之扉 8

地点： 光の迷宫
条件： 奥利皮埃（オリビエ）和缪拉（ミュラー）在队伍中
标题： 帝都への归还
奖励： 神眼、7000 ミラ

星之扉 9

地点： 王立学园・女子寮
条件： 支付 50000 ミラ
标题： 早すぎた亲心
奖励： 流血ミートボール、100000 ミラ

星之扉 10

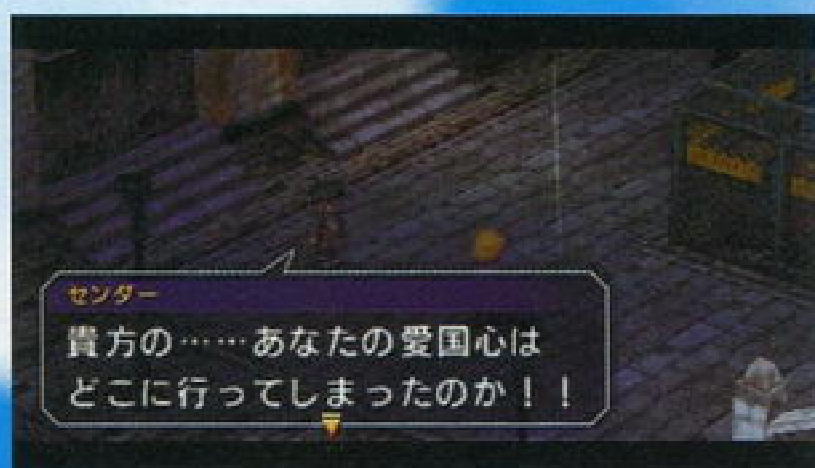
地点： 研究所・2F
条件： 铃（レン）在队伍中
标题： ゴルディアス级试验计划书
奖励： 10000 ミラ、回到据点后铃习得 S 战技“パテル＝マテル”
备注： 进入前务必给铃装备上防止石化和毒的装饰品。ヴォーグル 911 改的光线攻击带有毒和石化效果，不事先防止的话本战没有任何胜算。只要撑过敌人几回合的攻击，凭着铃超高的魔法攻击，使用全体魔法就能轻松搞定所有的敌人。

星之扉 11

地点： 研究所・1F
条件： 无
标题： “怪盗 B”调查レポート
奖励： 怪盗のマント、10000 ミラ
备注： 进入后会立即发生战斗，事先给魔法系角色装备防止封魔、物理系角色装备防止封技的装饰品。ミラーヴァンガード虽然会反射魔法，但物理防御很低，基本上两个 S 战技就能把它们全部消灭了。

星之扉 12

地点： レイストン要塞・司令部
条件： 里夏尔（リシャール）
标题： 调查依赖，承ります
奖励： 谍报、10000 ミラ



星之扉 13

地点： 黑の方舟・后部第 2 层
条件： 战斗胜利 400 次以上（可参照星杯手帐第一页数据）
标题： 帝国ギルド连续袭击事件
奖励： ヤクトアーマー、10000 ミラ

星之扉 14

地点： 黑の方舟・圣堂
条件： 进入过所有的扉后（当然不包括这扇，太阳之扉只需完成过其中一次）
标题： 幻焰计划
奖励： 炽煌の冠、30000 ミラ

星之扉 15

地点： 深渊・最深部
条件： 铃（レン）在队伍中
标题： 乐园の少女
奖励： 虚无
备注： 相比 PC 版，考虑到 CERO 评级，删去了前面大部分的剧情，这也是 PSP 版最遗憾的一点。

太阳之扉

太阳之扉 1

地点： 翡翠回廊
条件： 乔塞特（ジョゼット）在队伍中
标题： ヤマネコカプアの特急便
奖励： 探知、3000 ミラ、乔塞特习得 S 战技“ワイルドキャット”
备注： 第一人称视点的射击小游戏，用 PSP 的方向键瞄准还是有点难度的。

太阳之扉 2

地点： 钓公师团本部
条件： 艾斯特尔（エステル）在队伍中
标题： 爆钓传说エステル／第 1・2・3 章
奖励： 第一场，5 次胜负：鱼介セット、5000 ミラ
第二场，10 次胜负：驰走《百花缭乱》、5000 ミラ



第三场，15 次胜负：钓师の纹章、5000ミラ

备注：钓鱼迷你游戏。钓鱼的操作是：在出现红色感叹号的瞬间（注意听音效，等感叹号完全出现就晚了）按○就可以钓上来。看起来似乎很简单，但钓鱼可以说是本作最困难的迷你游戏。即使是最简单的第一场，碰上运气不好，就算每次都钓上来也没用。而且不同钓竿的起钓时机也有着微妙的差别，非常考验熟练度和人品。推荐在选项中把 BGM 音量调低，音效调高，这样能把音效听得清楚一些。先使用低级钓竿钓小鱼，某些小鱼可以被高级钓竿当作鱼饵使用，这样就可以钓起高分的鱼。特别是钢杆トライデント，虽然需要较高级的鱼作为鱼饵，但钓起来的都是200～500分以上的鱼，是得分的关键。

太阳之扉 3

地点：グランアリーナ

条件：仁（ジン）在队伍中

标题：里武术大会

奖励：身の理、5000ミラ

备注：第三场掉落的“道化の纹章”可以反复获得。

太阳之扉 3

地点：グランアリーナ

条件：通过普通难度，并持有“里武术大会参加许可证”

标题：里武术大会／ハード

奖励：灵の理、10000ミラ

备注：物理系角色装备防黑暗饰品，全员装备防冻结饰品，剩下的位置装备提高魔防的饰品。

太阳之扉 3

地点：グランアリーナ

条件：通过 Hard 难度，并持有两份“里武术大会参加许可证”

标题：里武术大会／ナイトメア

奖励：魂の理、20000ミラ

备注：把阿奈拉斯（アネラス）加入队伍后通过本难度，利剑“迅羽”会得到大幅度强化。

队伍编成方面，务必配出“クロックダウン”、“クロックアップ改”和“ガイアシールド”等魔法，首战有效。队形配置时把前卫和后卫分开，站位也分开，防止范围攻击造成很大伤害。部分角色装备防止气绝的装饰品。

第一战：对三人使用“クロックダウン”。如果有“シルバーソーン”，还可以对フィリップ使用。

第二战：使用“ガイアシールド”进行防御后全员“クロックアップ改”，敌人开始蓄力后能避开就一定要避开或处于完全防御状态，否则就准备复活吧。

第三战：和剧情中遇到的不同，这次不能对他们降速。我方应分散行动，加速后再各个击破。

第四战：两人和第六话时遇到的差不多，虽然我方已经强化了不少，但本战仍旧比较难。开战后立即把前后卫的距离拉开，使用“ガイアシールド”或者凯文的S战技完全防御后全员加速。由于卡西乌斯比罗威要强许多，但两人的HP和防御却差不多，当然应优先消灭卡西乌斯。如果我方没有装备防止混乱的饰品，罗威开始咏唱后应立即打断，不过如果站位很分散的话影响也不是很大。



太阳之扉 4

地点：影の迷宫

条件：持有“运命のカード”

标题：ザ・カジノ～赌博师ジャック～

奖励：火龙トムヤムクン、5000ミラ

太阳之扉 4

地点：影の迷宫

条件：通过前一场，并持有“运命のカード”

标题：ザ・カジノ～赌博师ジャック～2

奖励：ミラージュリング＋、10000ミラ



太阳之扉 5

地点：黑の方舟・前部第 1 层

条件：收齐全部 LV5 的结晶回路

标题：轨迹でポン　かんたん／ちょいムズ／激ムズ／マニアック

奖励：かんたん：伪セプチウム弹
ちょいムズ：暗汁《混沌》
激ムズ：神速
マニアック：刻耀珠

备注：带有时间限制的问答游戏，一共四种难度，从题库里随机出题，答完后会显示正确答案。考验一下自己对“《空之轨迹》系列”的了解程度吧。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.34

传说中的PSP-3000终于在德国莱比锡游戏展上现身。不过PSP-3000的进步并不大，只是提升了液晶屏显示质量，加入了麦克风，视频输出支持隔行扫描，改善了按键手感而已，至于蓝牙和其他众多网友YY的功能都未出现。怀疑索尼正意图把PSP当成数码相机来卖，推出N多型号，但各型号之间的性能差别很小。估计，PSP-4000已经在计划内了。下面看看近期的PSP软件新闻吧。

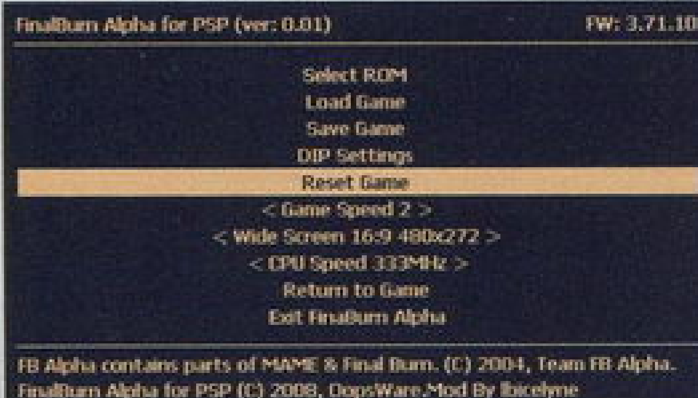
游戏破解

神奇电池制作软件新版发布

Dark Alex于8月19日推出神奇电池制作软件V7版（Despertar del Cementerio v7），加入了Format Lflash和IDStorage tools两个新功能。Format Lflash可以对PSP内置闪存格式化，还能自行改变F0等分区的闪存大小。IDStorage tools则可以重建PSP硬件Key，改变PSP硬件区域代码并修复MAC地址。V7版并不支持TA-088 v3主板的破解，看来v3主板的攻破还要时日。另外，如果玩家使用IDStorage tools功能后，软件不会在闪存中建立名为0x0046的键值，该键值关系到默认音量值的恢复。V7版发布后，很快有玩家发现了这个错误。但稍后Dark Alex表示，因为错误不大，所以不打算推出修正补丁，详细情况还是请大家参考本辑“玩转PSP”栏目相关文章吧。

模拟器

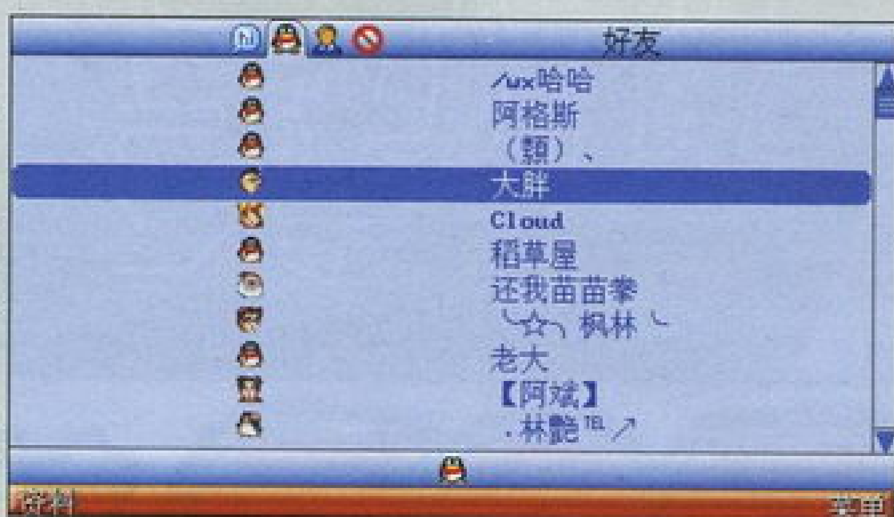
FBA新版推出



FBA推出后在PSP玩家中再次掀起了一股街机游戏狂潮，但部分游戏无法在PSP-1000上运行颇让人觉得不爽。于是，Lbicelyne对FBA改进，修改了ROM缓存算法，对PGM基板的模拟进行了优化。使得内存容量比较小的PSP-1000也能运行《西游记》、《三国战记》等游戏了。经过测试，模拟器在部分组装记忆棒上运行会有问题，另外第一次进入游戏会用比较长的时间来生成缓存，大型场景的切换也会有明显的停顿。另外，模拟器即时存档等众多菜单功能虽然无法使用，但游戏速度模式却可以使用，能够有效优化模拟器运行速度。

自制软件

用PSP来聊QQ吧



PSP用JAVA模拟器PSPKVM推出后，不少玩家热衷于测试能在其上运行的JAVA软件，QQ则是重点研究的对象。几经周折，玩友Davywei终于成功将JAVA版QQ软件与PSPKVM捆绑在一起并推出了名为QQ For PSP的软件，让大家能使用PSP上QQ聊天了。软件最新版是8月21日推出的V1.52版。新版修改了内嵌QQ程序的内核，更好地对应PSP；彻底修复了密码保存的错误，美化了外观；程序内部界面更加友好，还提升了对高版本M33自制系统的兼容性。

使用时首先要进入PSP XMB界面的网络设置选项，将代理服务器地址设置为211.95.176.6，端口设置为808。然后启动QQ For PSP，进入PSPKVM主界面。选择Network Setup选项设置需要连接的无线网络热点。接着回到主界面选择QQ程序运行，输入QQ号和密码后稍等片刻，程序开始连接网络，接入成功后会进入QQ聊天界面。QQ For PSP的出现圆了PSP用户聊QQ的夙愿，但因为按键较少，输入文字时比较麻烦，要适应才成哦。

全新音乐播放软件出炉



对PSP内置音乐播放器不满的朋友还真多，这不，又一款PSP专用音乐播放软件GameMusicGear MX发布了。软件基于Xmms、Winamp等流行音乐播放软件开发，能够播放MP3格式的音乐文件，可以通过插件扩展功能，支持UTP-8、GBK字库，能识别ZIP和RAR压缩文件，并可以更换皮肤。软件最新版V2.0于8月13日放出。新版能播放48 Khz采样率的音乐，可以显示歌曲文件夹中的专辑封面图片，全屏模式下能显示播放时间和歌曲信息，可以显示32位色BMP格式图片，改进了对压缩文件的支持。GameMusicGear MX有着极为华丽的界面，使用时按○键开始播放音乐，按滑杆的左、右可以快退、快进音乐。

同人游戏

《寻梦俄罗斯》新版公开

国人Zipxing开发的PSP用益智游戏《寻梦俄罗斯》于8月19日推出V1.1版。新版加入了自定义主题功能，用户可以根据自己的喜好设定包括设定包括背景图、主题心语、背景音乐在内的多项内容，作者还提供了“寻梦之旅”，“中国之梦”等9个主题。新版增添了“情侣模式”，可以双人使用一台机器游戏，其中1P用方向键移动方块，按L键保存方块，2P用○、□、△、×键移动方块，按R键保存方块。如果方块不合适，可以将方块暂时保存等下次再用。游戏也提供了按键设置功能，电脑端双击打开els.ini文件可以对按键进行修改。



《PSP扫雷》新版发布

同样由国人开发的PSP用游戏《PSP扫雷》于8月24日推出V0.8版。新版中可以使用滑杆移动光标；加入了暂停功能。由于作者Tbhf近期工作太忙，并没有做深入修改，没有修改主要代码，高级模式下的反应速度仍然偏慢。游戏有两套按键模式，同时按L、START键可以切换。为庆祝北京奥运会圆满闭幕，新版中使用了祥云图案作为背景。



软件学院

最强电子书软件 eRead PSP使用教程（下）

软件名称：eRead PSP
软件作者：爱搜书网
最新版本：V7.0
相关网站：http://www.isoshu.com
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

PSP用电子书软件新秀eRead PSP的功能众多，所以我们分三次来讲解它的使用方法。最后我们详细介绍PSP端软件的使用方法。

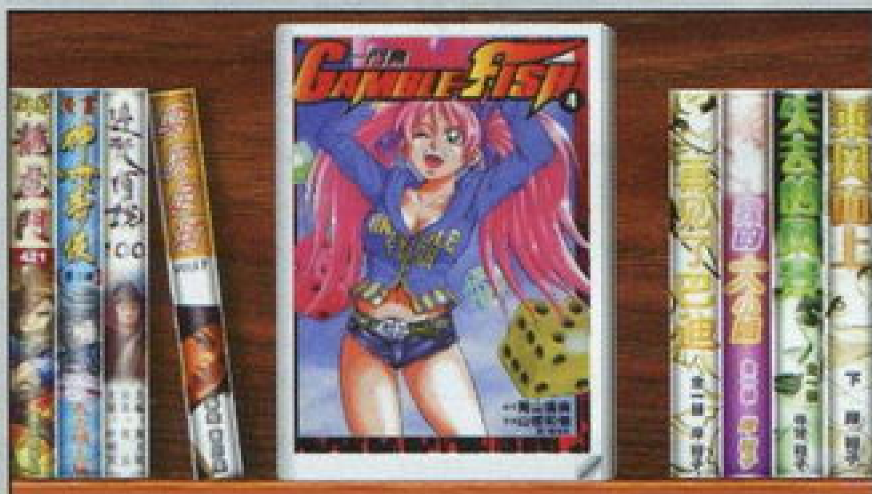
书籍传输指南

1



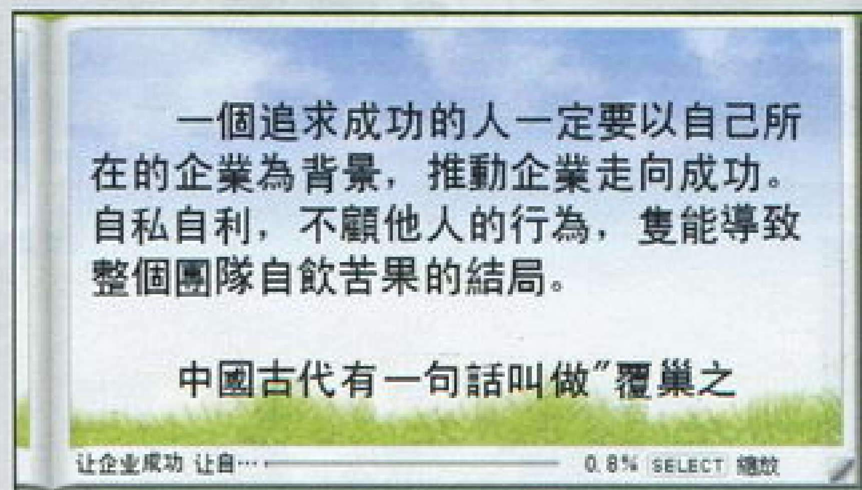
在PSP上启动eRead PSP，并进入软件主界面。“最近阅读“模块中则会显示最近阅读过的书籍，浏览界面与操作方式与我的书柜一样。

2



打开书籍阅读，首先会显示图书封面，部分图书没有封面，但并不影响阅读。

3



按方向键的右或○键下翻一页，开始阅读。界面上方显示文字内容，下方状态栏则显示书名、阅读进度等信息。

4



如果觉得文字或图片过小，可以按SELECT键进行缩放。这对看漫画尤为重要，将漫画图片放大后可以用方向键或滑杆来移动图片。

5

通过会计报表反映的企业经营
7章从一般企业的角度更深入地
会计报表所反映的信息。
本书首先对那些打算成为
人会有所帮助，书中的主人公
就是最好的创业典范，他们针对
欢拉面和会制作拉面的特长，
关闭
跳页
书签
设置
○选择 ×返回
会计拉面：会计轻 5.3%

浏览中按△键可调出系统菜单，进行跳页、书签等设置，按○键确定，按×键取消。

6



系统菜单中选择“跳页“选项，可以将页面跳转到首页、末页。

7



也可以输入数字，直接跳转到指定页码，方便快速浏览。

8



eRead PSP支持书签，按△键调出系统菜单，选择“书签”选项再选择“添加书签”可以将当前位置加入书签。

9

用户可以将多个位置加入书签，加入书签后，再次进入“书签”选项，会多出“查看书签”和“删除书签”两个选项。



10



阅读中也可以进入“设置”选项，对“显示语言”（简体、繁体）、“行距”等进行调整，这与通过主菜单中的“设置”图标进入是一样的。

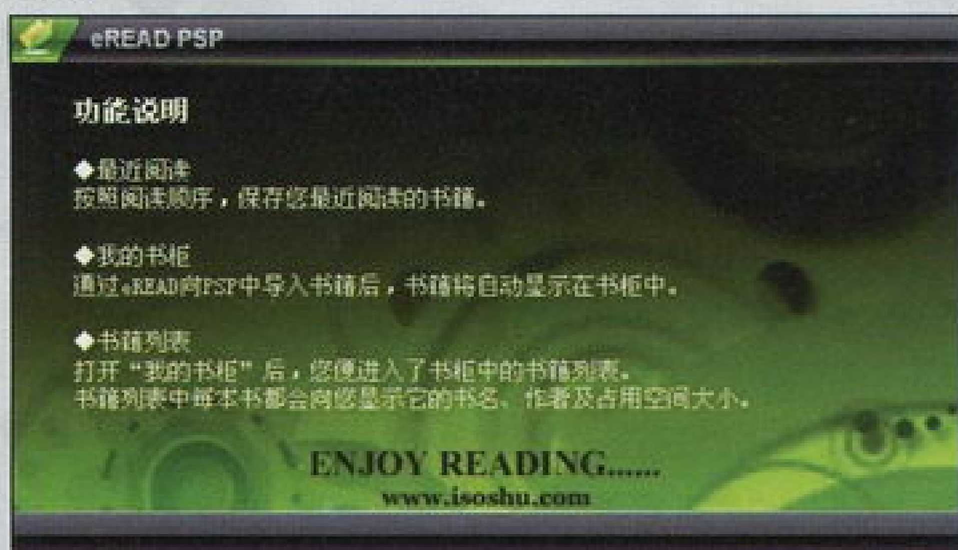
11

eRead PSP支持换肤，软件中已经内置了5种风格迥然的皮肤，直接选择“背景”选项再按〇键更换。

12

eRead PSP还支持横向阅读和竖向阅读两种阅读模式，通过设置中的“阅读模式”选项调节。

13



主菜单中选择“帮助”图标，可以查看软件帮助，按方向键的左右翻页，但内容并不详尽。

14

主菜单中选择“说明”图标，可以查看软件的版本号。

软件说明
版本号：eREAD PSP 1.0（20080718）
语言环境：中文简体/中文繁体
应用环境：PSP（Sony PlayStation Portable）

看到这里，大家应该对eRead PSP有了比较全面的了解。要说起eRead PSP的优点，那还真不少，界面漂亮、操作简单，最吸引人的还是强大的书籍资源。夏日里，床边放上一杯冰咖啡，打开PSP欣赏图书，那惬意劲别提多棒了。

PS3的HOME服务果真强大，一进入索尼就会慷慨地送你一幢豪宅，玩家可以穿上游戏中赠送的衣服，能在游戏中心玩怀旧游戏，也能在发布中心观看现场发布会。最重要的是，HOME基本服务终身免费。不知索尼这庞大的在线社区计划最终能否成功。最后祝大家在新学期玩得开心，学得起劲。

全新界面 全新功能 DC7使用指南

文 寰仔
编 米格

DC，全名Despertar del Cementerio universal unbricker，就是我们所说的神奇电池修复工具，它的功能除了像名称中所描述的那样用来修复PSP外，还担负着破解出厂新机官方固件的使命。而随着TA—088新主板的涌现，早先的DC5已经无法担此重任，于是就有了全新界面、全新功能的DC6，但DC6还是无法解决使用新型IC芯片的TA—088 v3版的PSP—2000。正当大家翘首企盼实现全主板型号PSP破解任务的DC7诞生之时，Dark_Alex却发布了一个功能并无太多改进的DC7……

用前说明

在正式介绍软件的使用前，有必要先再来说明一下PSP主板型号。最初上市的PSP—2000采用了编号TA—085 v1的主板，此型号主板可以制作神奇电池，也同样能够使用神奇电池，是当前最容易破解的PSP—2000，DC5甚至取消了制作神奇记忆棒的过程，在一根普通记忆棒上就能刷写神电引导文件，轻松进入神电工具进行刷机。之后推出的TA—085 v2主板，以及以此型号为蓝本制作的TA—088 v1主板都锁死了对电池EEPROM的操作模块，无法制作神奇电池（包括之后推出的主板都同样无法制作神奇电池），但依旧可以使用制作好的神奇电池，配合DC5工具进行刷机。后来又推出的TA—088 v2主板上，Sony又开始了新一轮反破解的尝试，通过硬件上的改动，终结了DC5的时代。DC6就是为了顺应这个新主板诞生的，它通过改写IPL核心，能够在TA—088 v2以及之前任何主板型号上使用，而且全新的类似官方固件刷新的界面，也让一直以来黑底配小字的神电工具多了几分亲和力，但与TA—088 v2同期推出的TA—088 v3主板却因为修改了IC彻底与目前的神电工具告别，无法通过神奇电池引导进行刷机、降级、修复固件等操作，放入电池后毫无反应的结果让大家对全新的DC7充满期待。但DC7并没能完成它的使命，Dark_Alex近日发布的DC7，除了增加了格式化Lflash以及IDStorage工具外，相比DC6并无太大改进，依旧无法在TA—088 v3主板上使用，也让Sony在近期破解之争中出现了难得的春天。下面还是让我们来看看DC7的详细使用方法，另外，除了两个附加功能外它与DC6使用过程也毫无区别，使用DC6的玩友同样可以参考下面的教程进行操作。

步骤详解

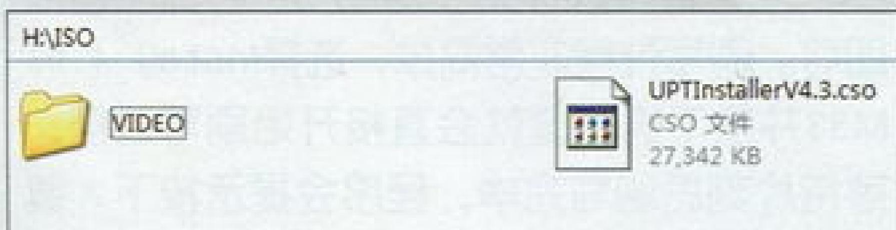
制作／安装DC7

所需主机：TA—085 v1、TA—086以及低于TA—085 v1主板型号的已破解PSP—1000、PSP—2000
所需固件版本：3.52 M33以上版本M33系列自制固件



1. 自DC5开始，神电工具就已经支持了直接在普通记忆棒上进行安装，因此安装前的准备工作就只剩下制作神奇电池了。而最新版的神电工具安装程序中却并未提供电池改写程序，这里笔者推荐使用U.P.T v4.3最新版制作神奇电池，当然，你还必须在一台低于TA—085 v2主板的PSP主机上完成这项工作，如果是新买的、非TA—088 v3主板的PSP—2000，只有借一台能刷电池的机器来完成神奇电池的制作了。

2.



上网下载U.P.T，它已经将主程序打包成光盘镜像格式，解压后会获得CSO压缩镜像文件，确认其主文件名以英文命名后，以“USB模式”连接PSP到电脑上，将其复制到记忆棒ISO目录下。

3.



接下来我们就可以回到PSP上进行神奇电池的制作了。选择“游戏”→“Memory Stick”，找到U.P.T的图标后启动。

4.



启动程序后会出现软件LOGO，直接按下×键即可进入主菜单。直接选择第二项“-Step 2. Battery Menu.”进入电池菜单。

5.



直接选择菜单第二项“- Create Pandora Battery (Service Mode).”即可开始电池制作过程，完成后按×键确认后，就可以退出软件了。

6.

接下来我们的任务就是安装DC7了。DC7安装过程会同步安装4.01 M33-2时间机器的记忆棒固件程序，以便今后检测机器过程使用，因此安装程序还需要官方4.01固件升级包。上网下载DC7安装程序以及4.01官方固件升级包后，将官方固件升级包解压获得的EBOOT.PBP文件更名为401.PBP，复制到记忆棒根目录下，将DC7解压获得的DC7文件夹直接复制到PSP\GAME目录下。



TIPS 刷写神奇电池后无法打开PSP继续操作怎么办？

由于电池已经刷写为神奇电池模式，因此一旦关闭了PSP，再次开机就会自动进入神电引导模式，查找记忆棒上的IPL引导文件，而这时我们并没有在记忆棒上安装配套软件，自然就会导致PSP开机黑屏了。解决的方法其实很简单，将PSP电池取下后稍等片刻，再插上充电器开机，这样就不会受神奇电池的影响进入神电模式了，待机器开启后将电池放入即可进行之后安装神电工具的操作。

7.

选择“游戏”→“Memory Stick”，找到“Despertar del Cementerio v7.77”的图标，确认没有开启自定义主题的情况下就可以启动安装程序了。安装过1.50内核补丁的旧版PSP-1000还需将GAME目录设定为3.XX或4.XX内核才能启动该程序。



8. 启动程序后，进入类似官方固件升级程序的全新安装界面，提示按下○键开启安装过程。稍等片刻后安装完成，并提示按下○键结束安装过程。如果你的记忆棒上之前安装过时间机器，那么程序还会提示输入一个进入DC7的开机快捷热键，如果没有安装过时间机器，那么则默认开机进入DC7界面。如果你的PSP无法完成安装过程，可以格式化记忆棒后再试试。



使用DC7

适用主机：目前除TA-088 v3以外主板的PSP-2000以及所有PSP-1000均可使用

1. 将神奇记忆棒放入要进行修复或破解的PSP主机中，再放入神奇电池（即使是原机也要重新放入电池才能激活神奇电池模式），PSP就会自动开机并进入华丽的神奇电池工具界面（安装过时间机器的玩友则需要按下设定热键才能进入DC7），DC7的界面仿照官方系统安装界面制作，并且每次进入都会随机更换主题颜色，比起之前的黑底白字界面感觉更直观。菜单共有7个项目，选定项目后按○键确定（美版按×键确认），功能如下：

选项	功能
Install 4.01 M33	安装4.01 M33自制固件
Install 4.01 OFW	安装4.01官方固件
NAND operations	进行NAND Flash区域操作
Hardware Info	硬件信息
Test M33	启动时间机器4.01 M33固件
Shutdown	关机
Reboot Device	以普通模式重启PSP进入系统XMB界面



2. 如果想要破解一台PSP，或是修复一台变砖的机器（比如刷写主题失败导致无法开机的PSP），直接选择第一项刷写M33自制固件即可。刷写过程非常简单，选择Install 4.01 M33并按下确定键就会直接开始刷写过程，等待片刻后刷写完毕，程序会提示按下×键重新启动或按下○键关机。刷写官方固件方法同上。



3. 如果不想刷机，而是进行修复工作，选择NAND operations一项即可。DC7 NAND芯片操作比DC6多了更具实际意义的两项，下面我们先来看看NAND operations菜单各项目功能：

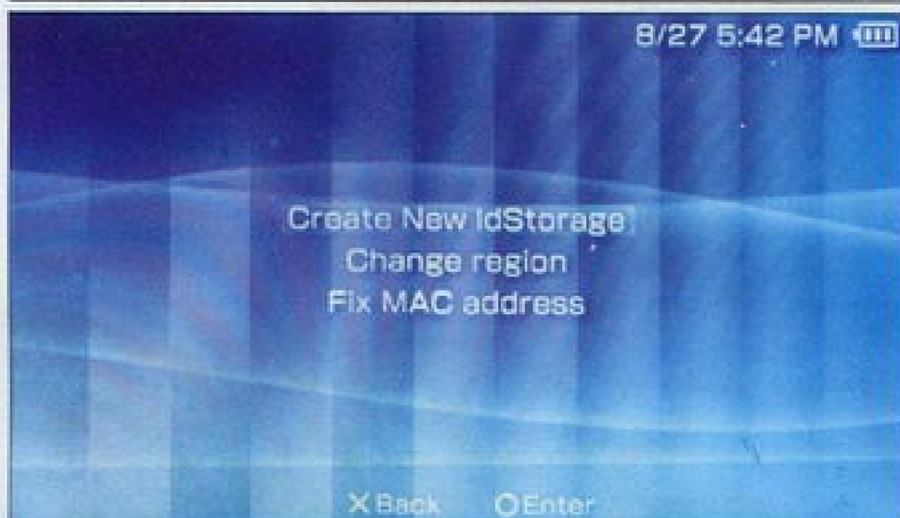
选项	功能
Dump NAND	将当前固件芯片中的内容备份到记忆棒上
Restore NAND	将备份在记忆棒上的固件刷写回主机芯片中
Format Lflash	重新格式化固件芯片，并且可以对4个Flash分区大小重新指定，一般情况下不要轻易修改
IDStorage tools	IDStorage工具，专门用来修复Key错误、重建Key序列。



4. 备份、恢复NAND芯片功能的使用方法比较简单，都是直接确定即可，建议大家在进行危险操作前都先备份一份，以便不时之需。而格式化Lflash功能可以重新格式化4个Flash区域，但大小轻易不要改变，很可能出现刷写固件容量不足等问题。下面我们着重介绍一下IDStorage工具。选择该项后程序会自动

重新创建IDStorage序列，按下×键取消，就可以进入IDStorage工具菜单。菜单各项功能如下：

Create New IdStorage	创建新的IDStorage
Change region	更换主机默认区域
Fix MAC address	修复MAC地址



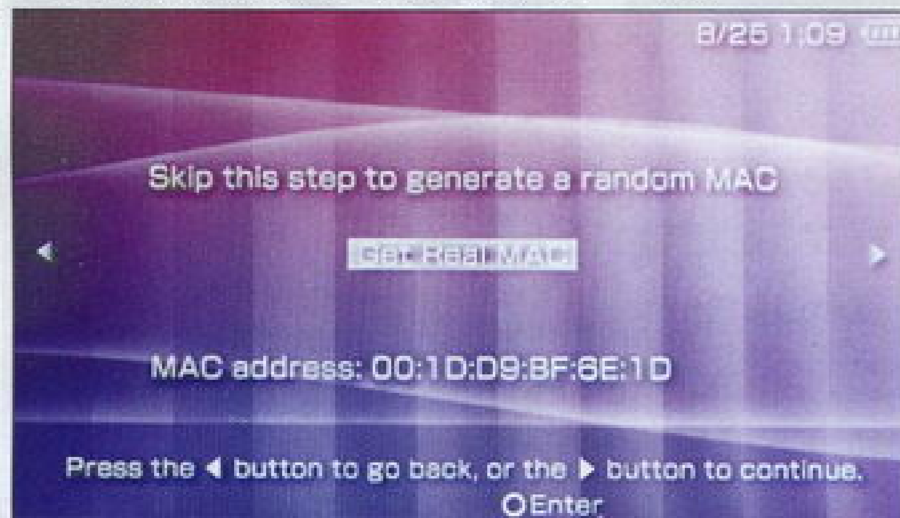
5.

直接选择第一项就可以重新创建Key序列，创建序列之前首先是选择机器的地区版本，依次为欧版、日版和美版，选择后按方向键右进入下一步。



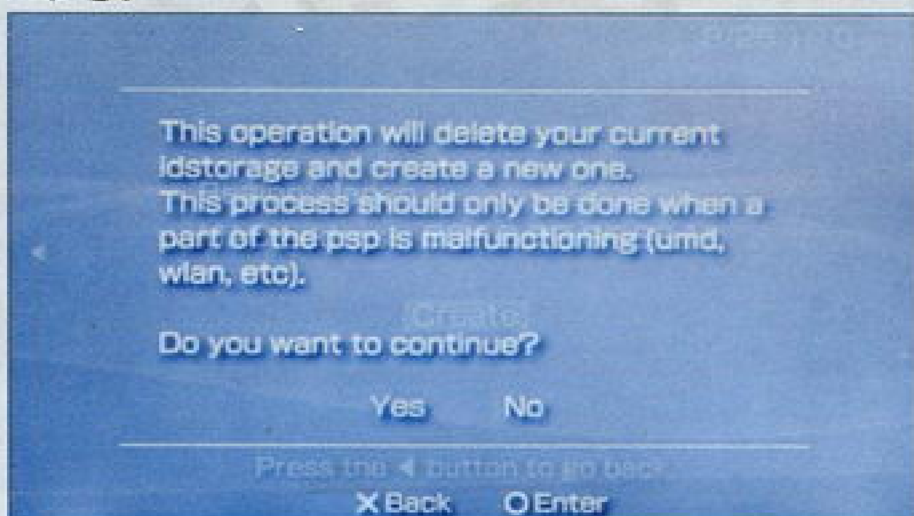
6.

之后是指定MAC地址，选择"Get Real MAC"，程序可以识别硬件MAC地址并进行修复，无线网卡有问题的用户可以试试。如不需要修复可以直接按方向键右进入下一步。

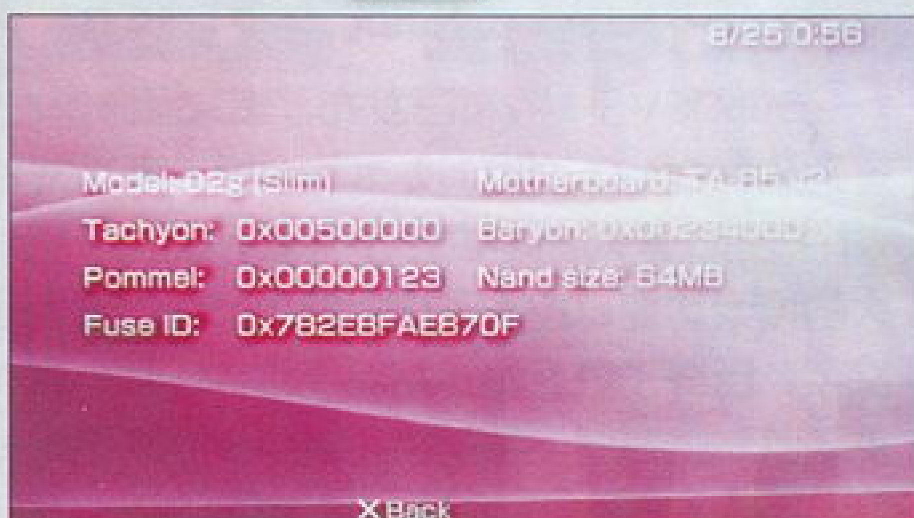


7.

最后选择Create并按下确定，程序会提示是否删除旧的idStorage以新的进行替换，选择Yes后就会开始创建过程。它能够修复PSP主机区域问题、UMD无法使用、网卡错误、USB无法使用等问题，有这些问题的玩家可以试试该功能。当然你也可以在IDStorage工具主菜单单选个别项目进行修复。另外，使用DC7创建的IDStorage会出现0x0046键缺失的问题，可能导致默认音量值恢复错误，只需再使用KeyCleaner修复即可。



8.



选择Hardware Info一项可以观看当前PSP的硬件信息，包括主板型号、IC型号、NAND大小等内容。而选择Test M33则是以时间机器的方式启动写在记忆棒上的4.01 M33自制固件，以便在本体固件无法使用的情况下检测其他硬件错误时使用。最后两项的功能我想就不需要介绍了吧。

总结

介绍到这里，相信大家也已经熟悉DC7的使用了。DC7虽然没能实现破解TA-088 v3的功能，但其亲和的界面、完备的修复能力都是以前版本所不具备的。随着PSP-3000的推出，还是让我们期待下一次DC8的诞生，带来新一轮破解狂潮吧。文中介绍软件下载地址为http:http://www.tg777.com/download/6602.html。

玩转NDS

文 小超　编 米格

NDS软件学院

VOL.34

中国健儿真是好样的！从奥运会第一天，中国军团就开始狂揽金牌，最终金牌数目竟然突破了50枚大关，达到了51枚，稳坐金牌第一，把美国远远地甩在后面。1984年中国在奥运会上夺得了第一枚金牌，到今年不过24年的时间，已经成为举世公认的世界体育强国，想到这里眼睛不由有些湿润。期待国人在NDS自制软件领域也能有更多突破，下面还是看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

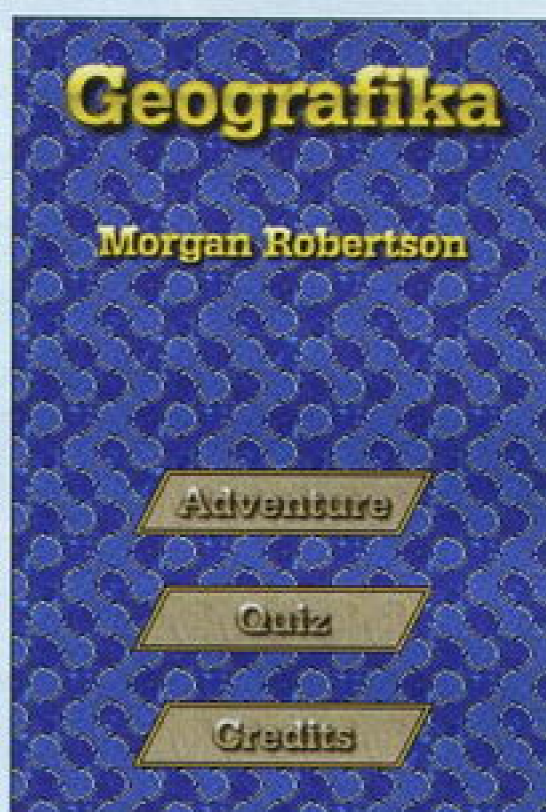
SunOL新版公开

SunDEV于8月20日发布了NDS用ROM管理软件SunOL的V0.2 alpha版。新版对Wi-Fi无线联网功能进行了升级，加入了强大的搜索功能；加入了虚拟键盘，可以输入文字；压缩了数据库，缩减了软件容量；修复了游戏缩略图下载问题。新版SunOL仍未实现对ROM的管理功能，但新加入的搜索功能让我们查询ROM信息更方便。使用时按十字键的左、右可以快速翻页，按L、R键可以查看封面、游戏图片等不同类别的信息。



地理知识问答软件出炉

以NDS的触摸屏做问答类软件再适合不过了。Geografika是一款NDS专用的地理知识问答软件，最新版为V1.0。Geografika内置了300多条全球地理方面的问题，包括古迹、地域、边界、山川、河流等等。软件的问题包罗万象，比如“万里长城在哪个国家”、“澳大利亚的首都是哪个城市”等，每个问题配有四个答案，用户可以直接点击触摸屏上的答案作答，按L、R键改变文字颜色。部分问题还配有图片，方便玩家识别。所有问题都是英文的，但阅读难度不高，稍有英文基础的用户都能轻松理解。



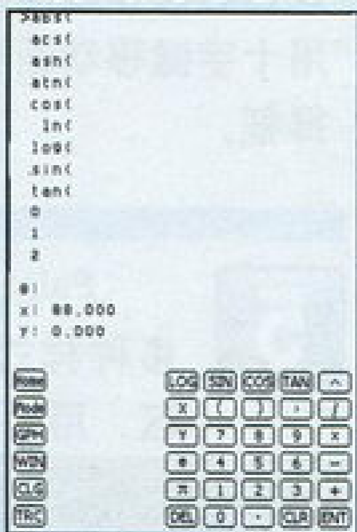
NEO夏季掌机软件大赛开幕



继春季软件大赛取得成功后，著名硬件厂商NeoFlash又在火热的8月份举办了夏季掌机软件大赛。本次大赛共分为NDS/GBA自制软件、NDS/GBA同人游戏、PSP自制软件、PSP同人游戏四个部分。8月23日，大赛停止接收软件投递，共有67款软件参赛，其中NDS自制软件16款，NDS同人游戏24款，PSP自制软件12款，PSP同人游戏15款。从数目上看，NDS软件要明显多于PSP，这大概与NeoFlash烧录卡厂商的出身有关吧。另外，虽然大赛也接受GBA软件，但没有一款GBA软件参赛。自去年开始，就鲜有GBA软件问世。如同GBA硬件一样，GBA软件正淡出人们的视野。NDS方面不乏有UA Paint、graphDS这样已经有一定知名度的软件参赛，而且还涌现出了像Paint Black这样的软件黑马。比赛结果将于9月份公布，下次软件大赛计划于2009年春季进行。

graphDS新版推出

NDS用图形函数多功能计算器graphDS于8月18日发布V0.8b版。作为NEO夏季掌机软件大赛的参赛软件，新版改进了数值计算，增强了代数运算，能更加精确地绘制图形。graphDS可以进行SIN、COS等函数计算，并能绘制函数图形，是数学学习的好帮手。新版已经支持复制粘贴功能，按NDS的X键复制，按Y键粘贴，按A键计算结果，按B键返回。



ScummVM DS新版公开



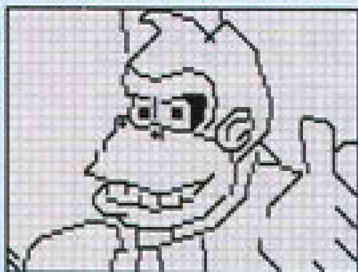
NDS用老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于8月14日发布V0.12.0 beta 2版。新版修复了鼠标隐藏方面的问题以及高质量模式开启时声音不正常的问题，Kyrandia引擎速度错误也在新版本中得以修复。新版还加入了对《Nippon Safes》、《Lost in Time》、《Lure of the Temptress》等老游戏的支持，并在上屏添加了新的滚动选项。

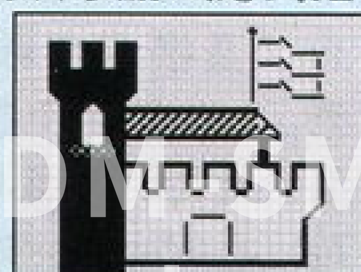
软件学院

轻松绘制像素画 Paint Black使用教程

软件名称：Paint Black
软件作者：Cid2mizard/Kukulcan
最新版本：V1.2
相关网站：http://cid2mizard.dev-fr.org

NDS上的绘图软件不少，有能绘制水粉画的Colors，有功能强大的UA Paint。今天我们要为大家介绍的是一款专门绘制像素画的软件——Paint Black。Paint Black由Cid2mizard和Kukulcan联合开发，最新版V1.2于8月22日推出，同时也是NEO夏季掌机软件大赛的参赛作品。闲话少说，让我们先来瞅瞅使用Paint Black绘制的样图吧。这些林克、大空翼、大金刚图形都是由Paint Black勾画出的，是不是有些惊奇？软件提供了多种笔刷，除了常见的方块还有三角、菱形等，共计26种，这恰恰是能用Paint Black绘制出特别图形的秘诀。细节功能上，Paint Black也不含糊，提供了放大镜工具和多达100个存档位置。为了让用户快速上手，软件中还专门内置了100幅已经绘制好的图形并以游戏方式推出。下面就看看软件的具体使用方法吧。



安装

1 从网上下载Paint Black文件包并在电脑端解压缩。


Paint Black DS.rar
WinRAR 压缩文件
859 KB

2 解压缩后会得到的名为Paint_Black_DS.nds的主程序文件，将其拷贝到烧录卡闪存或存储卡的根目录中。



快速上手教程

1



打开NDS，找到名为Paint_Black_DS.nds的程序并运行。

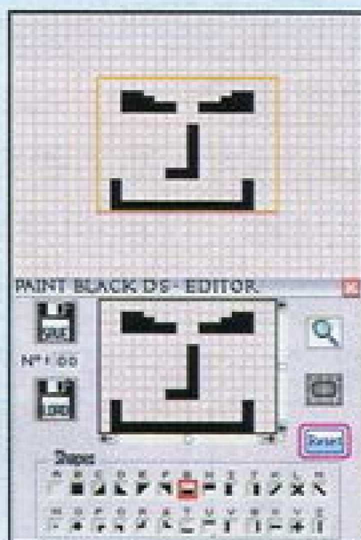
2

菜单	说明
Editor	绘图模式
Gallery	美术馆
Play	游戏模式
Infos	软件介绍
Credits	制作者名单



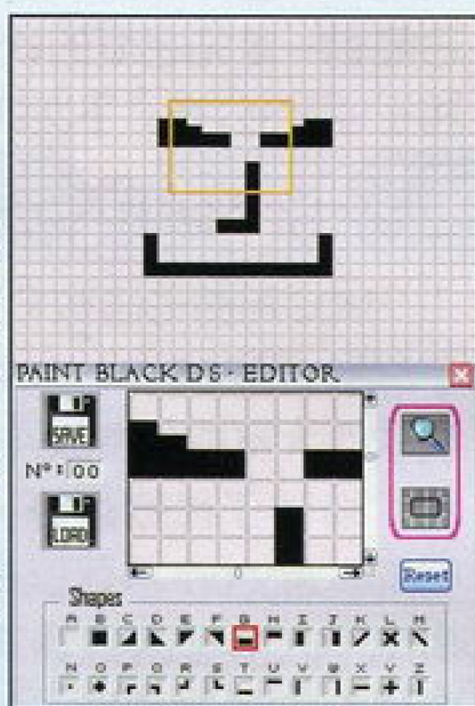
NEO夏季掌机软件大赛的LOGO短暂闪过之后，伴随着轻松的音乐进入软件的主界面。上屏显示软件LOGO，下屏显示主菜单。主菜单中有6个图标，每个图标代表一个功能。点击图标进入相应功能，同时还有有语音提示。进入功能后，点击右上角的红色×号按钮可以关闭该功能，这点与Windows操作类似。

3



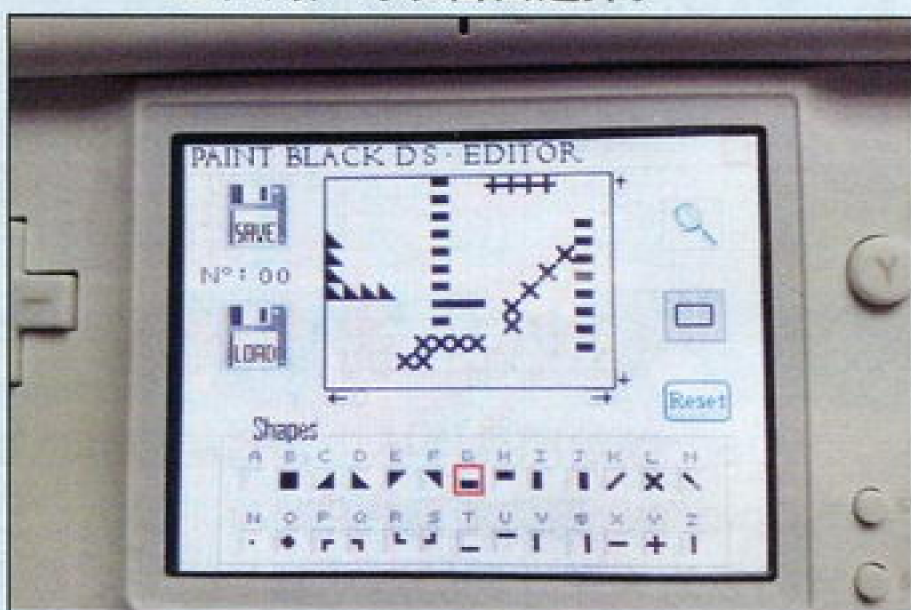
点击Editor进入绘图模式，自由绘制像素画。上屏显示画布全景，下部中央则是局部放大后的画布，直接点击触摸屏作画。 点击Reset按钮可以清空画布。绘图时有背景音乐，按START键可以在两首音乐间切换，也能关闭音乐。

4

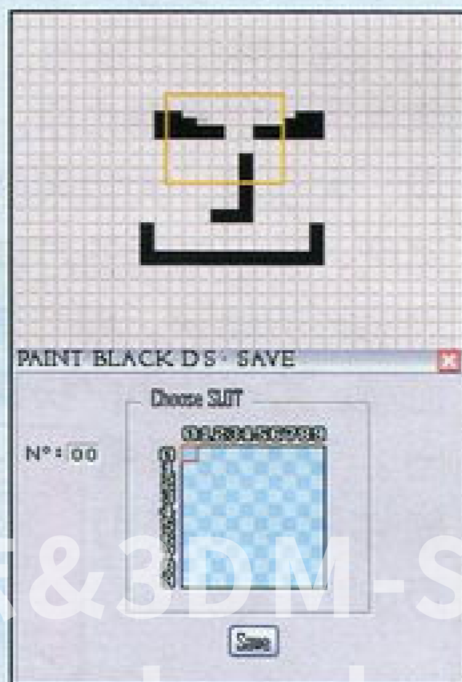


点击放大镜按钮则可以放大、缩小画布，点击放大镜下方方块可以显示、隐藏黄色的画布选择框，用十字键移动画布选择框。

5 Paint Black最大的特点是提供了多种样式的笔刷，下屏下部为笔刷区，用户可以自由选择。

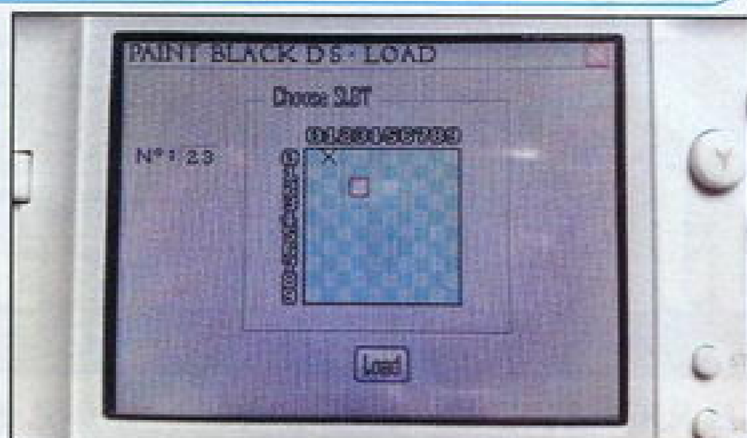


6



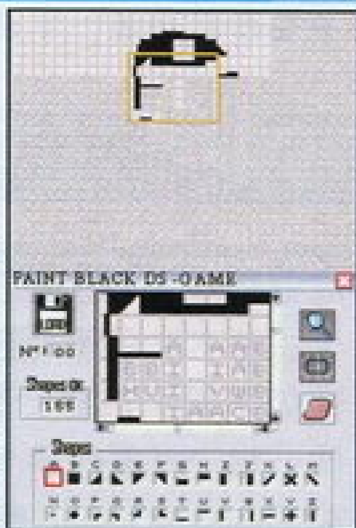
绘制完图形后，点击Save按钮进入存储界面。Paint Black提供了100个存储档位，我们可以在10×10的方格上选择档位，NO后的数字为所选档位号，点击Save按钮图片存储完毕。

7



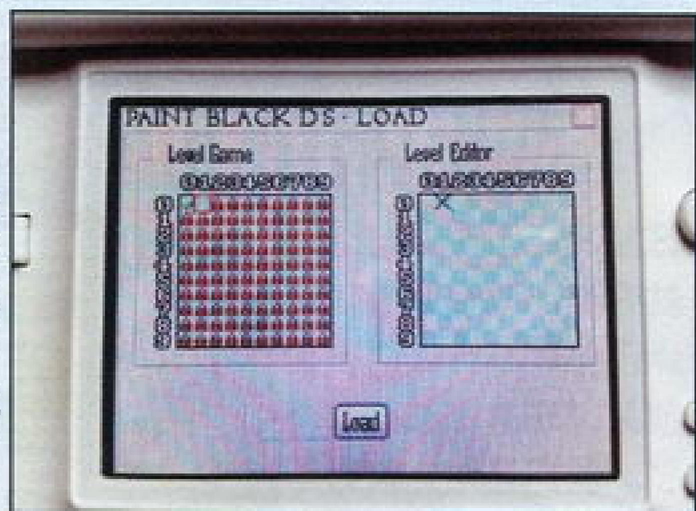
同样，点击Load按钮进入载入界面，选择档位后点击Load按钮读取该档位的图片。

8



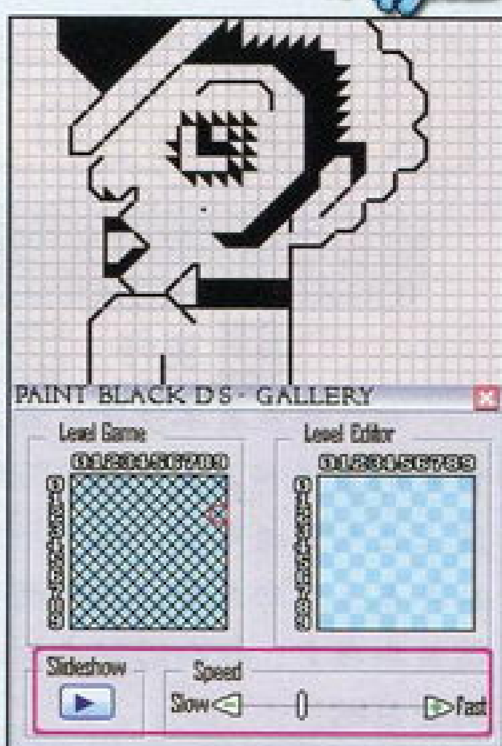
作者还别出心裁地为软件加入了游戏模式，主菜单中点击Play按钮进入该模式。进入后，你会发现原本空白的画布上布满了A、B、C、D等英文字母。再看看笔刷区的英文字母，相信已经明白游戏玩法。每个字母代表一种类型的笔刷，只要我们按照字母绘图，就好像填格子一样，最后就会得到美丽的图形。注意，绘制的时候最好点击放大镜按钮切换到放大模式。格子填对了会显示“OK”字样，如果填错了则会出现红色方块。

9



软件中需要我们填格子的图片有100幅，点击Load按钮可以读取。100幅图片意味着100个关卡，只有我们填对了图片才能进入下一关，将所有图片解锁可需要相当大的耐心啊。当然，用户自行绘制保存的图片也能够载入进行游戏。

10



主菜单中点击Gallery按钮进入美术馆模式。这里可以浏览游戏模式和绘图模式中的图片。点击Slideshow下方按钮能够以幻灯片方式放映图片，Speed为调节图片放映速度，Slow是调慢，Fast是调快。

11

主菜单中点击Infos按钮可以查看软件的介绍。



12

主菜单中点击Credits按钮则可以查看软件作者。



总结

用Paint Black来绘制像素画时间有趣的事情，如此丰富的笔刷提升了我们的发挥空间，但遗憾的是软件无法选择颜色。软件的游戏模式更是一大亮点，将实用性和娱乐性很好地结合在一起。想想，先在绘图模式中画一颗大大的心，然后调到游戏模式，再把NDS给GF，一切尽在不言中吧。

一月有余的暑假说长不长，说短不短。暑假伊始，从忙碌中松懈下来还真有点不适应。过了10多天后，就喜欢上了放假，最大的好处是能从容地安排时间，做什么事情不必急急忙忙。现在假期即将结束，又将投入到紧张的工作中去，还真是有点怀念假期中的日子呢。等寒假要好好做一个规划才是。

No$GBA最新插件指南

文 寰仔　编 米格

相信现在有不少玩友都在用No$GBA模拟器来通过电脑玩NDS模拟器吧。最新的No$GBA v2.6a凭借稳定、出众的表现将其他几款NDS模拟器远远甩在了身后，但不得不承认，No$GBA虽然在游戏兼容性以及模拟速度上让人无话可说，但其附加功能确实少得可怜，就连最基本的放大游戏画面的功能都不具备，硕大的电脑屏幕上依旧只能通过那两个小窗口打游戏显然有些不爽。而经过几次升级与更新，No$GBA的几款插件功能日渐强大，让No$GBA在弥补不足的同时甚至赋予它许多全新的功能。下面就让我们一起来看看这些插件的使用吧！

介绍

之前我们在“玩转NDS”栏目中就为大家详细介绍过No$GBA的使用方法，而最新的No$GBA v2.6a在功能上并没有太大进化，各设置项目基本也是毫无变化，因此有关No$GBA的使用方法这里就不再赘述，想了解的话可以参照《NDS专辑Vol.3》中的详细介绍。这里我们只对No$GBA几个常用的附加插件进行一下功能说明。提起No$GBA最让玩家们头痛的两个问题，就要数屏幕无法放大和旋转了。即使在19英寸显示器上，采用标准解析度，也只能在一个和NDS屏幕差不多大小的区域来使用模拟器，显然让人非常不爽。尤其是遇到那些需要旋转NDS才能进行的游戏No$GBA就更是没辙了，总不能把硕大的显示器也立起来看吧！这时你有如下两个选择，其一是使用不仅放大镜这款软件，其二就是使用myZoom。这两款软件都是国人编写的No$GBA扩展软件，全中文菜单以及强大的功能一定能够让你的游戏过程更加舒畅，而且这两款软件资源耗用量低，即使在低配置电脑上也能很好地发挥作用，不会带来游戏的延时，作为一款模拟器外挂软件，功能绝对能让你满意，下面就让我们来看看它们的具体使用方法吧！

NOZ

软件名称：不仅放大镜（简称NOZ）
最新版本：V2.32
适用平台：WinXP/Vista下配合No$GBA使用
评分：功能4 操作5 界面5 速度4
总分：★★★★☆



上网下载最新版的NOZ v2.32后，将其解压后获得的NOZ.exe主程序和NOZ.ini文件复制到No$GBA程序所在目录下，而其他BMP格式图片均为软件皮肤，可根据喜好选择复制到No$GBA目录下。之后启动No$GBA并运行游戏ROM后，再启动No$GBA目录下的NOZ.exe主程序即可。





拖动一下No$GBA主程序的窗口，NOZ弹出的程序放大窗口就会自动捕捉到No$GBA的画面并进行放大了。





在NOZ程序窗口区域内点击鼠标右键，就会弹出程序菜单，而点击鼠标左键就可以在放大区域模拟触控操作了。我们还是先来看看右键菜单的各项功能以及解释。

选项	功能
隐藏模拟器	隐藏No$GBA程序主窗口。
模拟器速度	在NOZ标题显示No$GBA窗口上显示的运行速度百分比。
模拟器菜单	方便地呼出模拟器常用菜单项，以便玩家进行操作。
刷新率	NOZ窗口刷新率，一般液晶显示器设置为60即可。
暂停刷新	停止放大窗口内图像刷新。
旋转屏幕	将屏幕顺时针旋转90度，以应付一些需要将NDS竖起来拿的游戏。
放大模式	即屏幕放大倍数，比号左侧为上屏放大倍数，比号右侧为下屏放大倍数。
快速切换	刷新窗口显示内容。
触屏置上	翻转上下屏在放大区域的显示位置。
间隔区域	显示两屏幕之间的间隔区域。

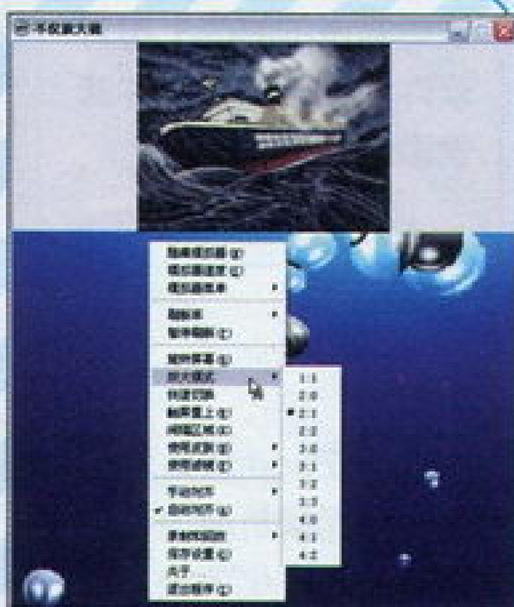
使用皮肤	调用NDSL外框图片作为软件皮肤，这时放大功能将被关闭，但玩起来却更有感觉。
使用滤镜	开启hq2x/hq3x/hq4x滤镜后程序会自动根据窗口放大比例对图像进行平滑处理，看上去就不会都是大马赛克了。
手工对齐	水平对齐/水平居中/垂直对齐表示程序与模拟器主窗口的位置关系，而下面三项分别用来隐藏程序多余显示窗口。
自动对齐	自动将软件与No$GBA界面主窗口对齐。
录制和回放	对于重复动作可以通过NOZ录制宏指令避免玩家重复劳动。另外它还能录制麦克风声音。
保存设置	保存当前设定，这个功能就无需多介绍了吧。
关于	显示程序信息。
退出程序	退出软件。

4.



在一个电脑上显示两个模拟器画面显然不大舒服，选择第一项隐藏模拟器就可以把NDS模拟器界面隐藏起来，看起来就舒服多了。可在这种状态下如何重新载入其他ROM或调整设置呢？这就需要用到模拟器菜单了。这里有No$GBA软件最常用的一些指令，我们可以在这里方便地进行调用，无需再呼出已经隐藏的No$GBA模拟器了。

5.



打开NOZ时往往默认下屏放大两倍，而上屏则以1：1画面显示。其实上下屏的放大倍数也是可以修改的，菜单“放大模式”中包含了10种放大模式，比号前的是下屏放大倍数，比号后的是上屏放大倍数，玩家可以根据自己的需要和习惯进行放大。

6.



NOZ功能非常人性化，允许使用皮肤就是一个例子。在电脑上看着两个程序窗口来玩NDS游戏显然缺少一点打电玩的味道，还记得之前我们复制的那些BMP格式图片吗？其实它们都是一些NDSL主机+不同主题贴纸的图片，在菜单中选择“使用皮肤”，并根据喜好选择一个之后，就会为你的模拟器添加一个NDS的边框，看起来更有感觉。当然，开启皮肤后就无法放大游戏屏幕了。

7.



◀开启滤镜与不开时画面的对比。

以前玩GBA、PS模拟器时，直接放大游戏画面总是一片马赛克，这时如果开启一些柔化滤镜效果就会好很多了。NOZ同样支持使用平滑滤镜的功能，能够让放大后的游戏画面不会呈现出大马赛克，显得更加细致、光滑。滤镜会根据放大倍数自动选取平滑参数，而玩家只需勾选一下就能一步到位。

总结

这款放大镜软件的优点就是能够自动捕捉No$GBA窗口，支持多比例放大，而且能够传递下屏的操作，也就是可以直接在放大镜上点击下屏来实现触控操作的模拟。再加上录制宏指令、显示皮肤的功能让它越来越体贴、越来越专业。

myZoom

软件名称：myZoom for No$gba
最新版本：V1.8.27
适用平台：WinXP/Vista下配合No$GBA使用

评分：功能4 操作5 界面5 速度4
总分：★★★★☆

1.

上网下载最新版的myZoom，解压后获得如图文件。skin文件夹中同样是NDSL主机外形的程序皮肤，而plugins中则是各种平滑缩放插件，将这两个文件夹连同其他文件一同解压到No$GBA主程序所在目录下即可。





直接启动myZoom.exe即可，无需启动No$GBA主程序，软件会自动加载No$GBA模块从而出现ROM读取界面。值得一提的是myZoom为No$GBA重写了压缩包载入插件，在启动myZoom弹出的ROM浏览界面中我们可以直接选择ZIP、RAR、7Z三种压缩文件，之后程序会弹出压缩包文件列表，选择其中的NDS ROM文件后点下方的“解压”按钮稍等片刻，就能直接启动压缩包中的ROM了。





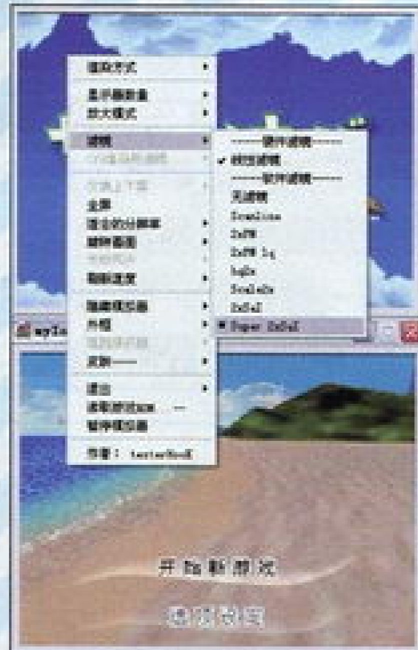
待游戏画面出现后，玩家就可以进行游戏了。当然，在这之前我们还是先在下屏区域点鼠标右键来看看myZoom的功能设定吧！首先我们还是来一个简单的说明：



选项	功能
渲染方式	可根据电脑显卡选择不同的显示驱动模式，一般选择Direct3D 9速度最优。
显示器数量	如果你的电脑连接了多台显示器同时工作且两台显示器正好上下垂直摆放，则可选择多显示器模式以更大的窗口将游戏画面填满屏幕。
放大模式	可选择只显示一个屏幕或双屏幕同时放大。选择单屏幕放大后可通过下面的“交换上下屏”一项来选择所显示的屏幕为上屏或下屏。
滤镜	调整放大平滑滤镜，一般选择“硬件滤镜”中的“线性滤镜”即可，如果你的电脑配置优秀，还可以再打开软键滤镜获得更好的效果。本项仅当“渲染方式”选择Direct3D 9或OpenGL时有效。
CPU渲染用滤镜	当“渲染方式”选择CPU时此项有效，不过整体速度较慢。
交换上下屏	仅当放大单屏幕时有效。
全屏	myZoom的一个独特功能，能够将模拟器放大到适合屏幕大小后用灰色填充周边进行全屏幕显示，让你玩游戏更有投入感。
适合的分辨率	myZoom并没有以缩放比的形式来调整放大比率，而是根据玩家桌面解析度自动调整放大比例为最适合桌面显示的大小。
旋转画面	可向左或右方向旋转模拟器窗口，左撇子玩竖屏游戏就不能靠NOZ而只能用myZoom了。
光标同步	同步光标操作，已无用。
刷新速度	放大窗口的显示帧数，一般选择“和模拟器同步”或“60”即可。
隐藏模拟器	功能如题，可以隐藏掉No$GBA主窗口，默认开启。
外框	是否显示myZoom的窗口外框。
遮挡模拟器	在CPU模式下防止myZoom窗口与No$GBA程序窗口叠加而出现问题。
皮肤	出现NDSL主机外框，选择开启后浏览skin目录下的BMP图片即可。
退出模拟器	如题，还可以只退出myZoom而保留No$GBA继续运行。
读取ROM	重新加载游戏ROM。
暂停/恢复模拟器	如题，可暂停游戏或继续游戏。
作者	显示程序作者以及版本信息。



myZoom内置了多款软件滤镜，其中以Super 2xSal效果最佳，当然要在开着硬件线形滤镜的基础上再开软件滤镜，只开软件滤镜画面会过于模糊。





myZoom放大比例通过桌面解析度进行选择相对人性化不少。另外在开启多显示模式后，窗口的大小还会以一个显示器来显示NDS一个屏幕的更大的比例进行调节，功能十分人性化。



总结

与NOZ相比，myZoom的扩展功能更为强大，尤其是支持直接载入压缩ROM文件又为玩家们省了不少事，全屏模式玩起来也更有投入感。但myZoom程序稳定性较差，偶尔会在调整设定过程中出现问题。究竟选择哪一款还是留给你自己用过之后体会吧！文中软件下载地址为http://www.tg777.com/download/6571.html。

烧录卡新闻站

VOL.40

文 Raeca 编 米格

EZFLASH小组携手国内经销商首推全国联保服务

多少年来，国内电玩市场长期以来都被水货和各种山寨组装产品所统治。大到电玩主机小到周边配件，这些几乎没有质保售后的三无电玩产品令许多玩家朋友们苦不堪言。而如今玩家朋友们购买的烧录卡产品也能够享受到全面的质保售后服务了。

EZFLASH小组但受限于国内电玩产业结构与销售体制，当时玩家们只有将产品寄回才能进行保修。现在EZFLASH小组携手新亚电玩以及威奥数码娱乐等国内各大经销商，全面升级EZFLASH系列产品售后服务，实现了真正意义上的“全国联保”。玩家们购买的EZ系列产品，如果发生损坏，除了在销售商家那里进行更换维修，还可以在其他EZFLASH授权经销商处获得质保服务。这对于外地求学的玩家来说，的确方便了许多。质保细则以及经销商列表可以在EZFLASH官方网站获得。

北京地区
北京中关村大华店
地址：中关村大街49号大华写字楼一层北一门市
电话：010-62519668
官方QQ：851268
淘宝店：http://shop33601785.taobao.com

北京鼓楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：010-64043781
官方QQ:188803319
淘宝店：http://shop33601785.taobao.com

上海地区
上海徐家汇店
地址：徐汇区广元西路45号交大慧谷电脑城225室
电话：021-52580541
官方QQ：465809
淘宝店：http://shop33163877.taobao.com

上海浦东店
地址：上海市浦东新区张杨路588号百脑汇4801室
电话：021-51963810
官方QQ：465809
淘宝店：http://shop33163877.taobao.com

EZFlash

厂商：EZFlash

厂商网址：www.ezflash.cn

EZFlash V/EZFlash V PLUS 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.8x beta5



EZFLASH小组于8月21日发布了新功能预览版内核1.8x beta5，开放了几个新增加的功能：

对于EZ3in1扩展卡，支持使用合卡菜单，可在一张EZ3in1扩展卡内同时放置多个GBA游戏；

对于EZ3in1扩展卡，支持使用PSRAM芯片快速载入GBA游戏；

配合EZ5 PLUS专用皮肤编辑器推出的全新的皮肤引擎；

内核文件管理功能，增加了移动（剪切）选项。

注意：该版本内核为新功能预览测试版内核，仅供乐于尝鲜用户体验，如遇运行不稳定，请使用1.86或更新的正式版内核。另外，EZ5 PLUS所有内核向下兼容旧版EZ5。

下载地址：http://www.wiioh.com/bbs/thread-53-1-1.html（官方主页未提供）。

M3/G6

厂商：GBalpha

厂商网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：V3.9a X

电影卡（GBalpha）小组于8月14日前针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.9a X。

这次的更新主要针对部分游戏存档及读档发生的问题进行了修正，并且将自动中文名称显示对照支持到编号为2573的NDS游戏ROM。具体更新内容如下：

游戏名称	ROM编号	修复问题
马里奥与索尼克 北京奥运会	1946	使用软复位时死机的问题
符文工厂2	2529	使用软复位时死机的问题
萌单词 最萌东大英语课堂	2548	不能正常软复位的问题
新视野英语教程1	2559	使用软复位时死机的问题
新视野英语教程2	2561	使用软复位时死机的问题
新视野英语教程3	2560	使用软复位时死机的问题
超级房车赛 起点	2565	使用软复位时死机的问题

硬件短消息

栏目主持 米格

不知不觉中迷上了《蓝龙》，这部由鸟山明、坂口博信、植松伸夫联合打造的RPG巨作果真不是盖的。曾经高温中不顾三红一口气玩了10个小时，还花了8个多小时将影兽刷到99级，颇有相识恨晚的感觉。郁闷的是，快结尾的时候遇到了盘脏的提示，无法继续游戏。最后买了一张正版才罢休。期待NDS版《蓝龙》也能有不错的表现。下面看看最近有哪些新周边出炉吧。

提手收纳包

文 就爱360

品名：Nerf Armor
种类：收纳包
出品：PDP
对应机种：NDSL/PSP-1000/PSP-2000
官方价格：14.99美元

专为NDS、PSP设计的收纳包有不少，为了美观，大多数包包只附带了腕绳，如果将包包长时间拎在手中会觉得很累。提手收纳包则仿照了公文包的形式，在上方添加了把手，方便玩家用整只手拎取包包，从而节省体力。提手收纳包有专为NDSL和PSP-1000/PSP-2000设计的两款产品，并有蓝色、黄色、红色多款颜色可选，售价则统一为14.99美元。







外壳充电器

品名：ドッキングチャージャー
种类：充电器
出品：UGAME
对应机种：PSP-2000
官方价格：1480日元

PSP-2000对电力部分做了改良，延长了游戏时间，但仍无法满足游戏狂人们的需求。UGAME出品的外壳充电器创新性地将保护外壳与充电器结合在一起，让小P免受伤害的同时还能应急充电，实在是野外作业好帮手。产品外壳部分采用了透明塑料，并将方向键、滑杆等部位镂空，可以很好地将小P包裹其中。外壳充电器的后面背了一个黑黑的"包袱"，这便是充电器了。充电器部分使用3节5号电池供电，并且有电源开关，可以卡在透明外壳上。不过由于充电器部分过大，让整个小P的重心后移，手感变差了。







星战触控笔



品名：Star Wars Lightsaber
种类：触控笔
出品：BD&A
对应机种：NDSL
官方价格：7.99/16.99美元

《星球大战》电影中那炫酷的激光剑一度是影迷们谈论的话题。现在，BD&A依据电影中主角们使用的激光剑外形制作出了星战触控笔。产品已经发布了两个系列。其中一款为3支装，有红、绿、蓝三支触控笔，售价为7.99美元。另一款为两支装，有红、绿两支触控笔，而且触控笔带有LED发光功能，价格也更贵，为16.99美元。

米老鼠收纳包



品名：マルチケースSレザー
种类：收纳包
出品：サンスター文具
对应机种：NDSL
官方价格：1130日元

迪斯尼的米老鼠在全世界都有着众多粉丝。是真粉丝的话，自然要购入这款米老鼠收纳包。米老鼠收纳包为NDSL专门设计，获得了迪斯尼授权，上面印有米奇和米妮亲亲的图像，意义非凡。包包外面有很多圆形孔洞，显得有些特别，但因为里面还有一层内芯，所以不必担心灰尘会进入包内。然而，在包包的开口处没有设计拉链，开口也无法收紧，如果将包包倒置，小心NDSL摔到地上哦。





双面卡带收纳盒

品名：コンパクトカードケース
种类：收纳盒
出品：CYBER
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：未定

著名硬件厂商CYBER又有新型NDS卡带收纳盒推出。这次，CYBER将收纳盒变为双面，每面可以放入3张卡带，共可以放入6张卡带。收纳盒采用了连体式设计，但卡带槽之间相互独立，并有透明护盖，能够看清卡带封面内容。双面卡带收纳盒将于9月上旬上市，适合手头卡带比较多的朋友，销售价格未定。



随着PSP-3000消息的流出，恐怕又要给硬件周边市场带来一场新的旋风。不过好在新的PSP-3000并没有在外形尺寸上进行太大的改良，推出后也不会让市面上的PSP-2000周边下岗，还能继续发挥它们的余热。而本辑要为大家评测的是两款北通的新周边，下面就让我们一起来看看它们的质量如何吧。

文 寰仔

北通电池组266
种类：电池
出品：北通
产品编号：BTP-6266
对应机种：PSP-2000
官方售价：108元
推荐度：★★★★☆



对于经常出门的掌机玩家而言，最需要的就是持久的电力。目前想要延长PSP电池电力有几种解决方案，但最理想的方案还要数拥有一块随时可以更换的备用电池了。选购备用电池，无外乎外置电池盒与内置电池两种。外置式电池相对来说没有体积的限制，能够做出3800mAh这样夸张的容量，持续供电达到16小时以上。但是这种体积硕大的“巨无霸”却完全抵消了PSP-2000所带来的轻便，尤其是插着它玩游戏可不是一件方便的事情。而其他内置式充电电池则受到体积的制约，以目前的工艺水平，仅能够与原装电池持平，但与原装电池配合使用，也能保证当天出行的正常使用。而且随身携带这样一块电池也不会成负担，在携带体积和续航时间上能够找到平衡点。

然而，市面上的PSP电池种类繁多，品质参差不齐，作为玩家大多无法辨识其质量。在PSP-2000发售之处，北通就推出了这款“电池组226”，而最近这款产品又更新为悬挂式包装重新走入市场。新包装抛弃以往大盒小物的“假豪华”，来得更为务实。包装背面还有各种电池性能参考对比，在表现了产品参数的同时还增长了玩家的知识。当然，产品的各种特性也以图标的形式印在包装背面。

打开包装拿出电池，可以看到电池上贴有专门的防伪刮卡，配合免费服务热线就能轻松辨别真伪。电池同样为1200mAh的电容量，实际测试后发现使用时间与官方原装电池也不相上下，采用高能量密度的聚合物锂电，因此续航能力超强，采用二级亮度玩《高达 激战宇宙》可以达到5小时以上的使用时间，最高亮度玩《山脊赛车2》也可以坚持3小时38分。与组装电池相比，这款电池在电量不足时，同样具备电量提示功能，提示片刻后才会关机，而不会像市面上组装电池那样，说没电就没电，造成玩家无法及时保存游戏进度的问题。

经笔者验证，该电池不具备EEPROM芯片，无法用于制作神奇电池。但作为一款备用电池，除了价格偏高外，做工、材料选择确实都有不错的表现。





北通二代直插座充369

种类：充电器

出品：北通

产品编号：BTP-6369

对应机种：PSP-2000

官方售价：88元

推荐度：★★★★☆

刚刚我们介绍了备用电池，有了备用电池之后，充电时总不能还靠主机吧。而北通也给了我们一个新选择，那就是使用座充来为电池更方便地充电。

我们都知道，PSP主机并没有搭载额外的充电设备，而是以主机本身作为充电器，插入电源后就可以直接为电池槽中的电池充电。这样设计的好处就在于充电过程中我们还可以安全放心地进行游戏，不会因为电池被取出主机，而无法在充电时使用PSP。但当你拥有了两块电池，再通过更换电池的手段通过主机充电就不好了。首先反复更换电池不但对电池金手指不好，而且对主机金手指、后盖寿命都有影响，长此以往容易导致主机损坏；另外长时间使用主机充电本身就会对机器寿命造成一定影响。而使用座充则能够有效避免这些问题。下面还是让我们来看看北通这款产品的性能吧。

改换新包装的座充369同样使用了悬挂式新包装的产品在包装背面就写明了产品规格以及特性，支持100V～240V电压输入让你走到哪里都能直接插在家庭电源上使用，4～5小时充满1200mAh的充电效率也让人满意。它还拥有智能脉冲技术，能将以往放电过渡睡死无法充电的电池激活，而且智能芯片控制充电量，有效避免过充、漏充的问题。打开包装后，发现产品表面经过磨砂处理，通过充电器顶部的推拉杆我们就可以把位于左侧的插头推出来并锁住，而且这种紧锁结构即使遇到有保护卡的插座也能轻松插入，而不会像那些劣质产品，稍微用力插头就会收回，无法插入插座。平时我们携带充电器时，则可以把插头收起，便于携带。将电池放入充电器之后，充电器上面还有卡锁，将电池固定在卡位中，不会因为充电器插在墙壁上而导致电池脱落。当放入电池进行充电时，座充会先亮起绿灯，然后瞬间变成红灯，以示充电。当充电即将完毕时，座充的LED灯将会变为绿色，此时并不代表充电完成，只是进入弱电流充电状态。再过一段时间，绿等熄灭，充电才真正完成。对PSP-2000原装电池的平均充电时间约5.7小时，略高于官方给出的5小时充电时间。

这款产品在注重功能的同时还很注重美观，背后还有PSP标志性钢圈，另产品整体看上去美观大方而富有主题感。有备用电池的玩家可以考虑购入。









掌机市场扫描

开学了，不少玩家都会选择在这个时候给自己添置一些新的主机或周边，特别是一些刚迈进大学校门的玩家。有些学校规定大一的时候不准带电脑，所以掌机就成为了这部分玩家最好的选择，毕竟掌机不仅携带方便而且价格相比其他家用机也较低。在这里为大家带来近期掌机市场的主要变化，希望能对近期想买掌机的读者起到参考作用。



栏目主持／乌冬



乌冬 深圳

8月除了奥运会之外，玩家目光的另一个焦点恐怕就是PSP了。这个月关于PSP的大事一共有两件，第一是神电V7的降临，不过虽说是最新版的神电，但依然不能对V3主板的PSP-2000进行破解，所以没对市面上的PSP价格造成多大的影响。而第二件就是众所周之的PSP-3000了，对于这件事，国内的掌机市场马上就做出了回应，正常来说新版本机器公布旧版本机器应该降价才对，不过由于PSP的情况比较特殊，能不能破解还是未知数，而且可以确定的是新版主机都会采用V3或者更高版本的主板，导致市面上PSP-2000的价格不降反升。普通版里面，除了粉红色的在稍贵的1430元之外，其他的颜色的价格都为1390元左右，注意这里指的都是V2主板的机器。

MARK2记忆棒开始大量进入市场，除了比较受欢迎的4G和8G外，笔者在个别店面还见到16G的MARK2记忆棒，商家开价300元，不过由于测试不了不知是真是假，这里不排除是扩容棒的可能。如果有读者见到的话也要留个心眼，要买的话建议还是以4G或8G为首选，只要不是那种一天看十几部片子的影视发烧友，8G基本上是够用的了。

NDS方面虽然还是以iDSL为主流，不过最近NDSL的价格也出现了微妙的变化，之前一直略高的价格开始慢慢和iDSL持平，看来水货商为了生存也不得不和行货打价格战了，不过这对玩家来说是没有损失的，两种机器除了系统语言和适配器外没有任何区别。





沈朗 广州

为了方便顾客更好地关注奥运，奥运期间许多大型商场都在室内安装了液晶电视，所以每当中国运动健儿在赛场取得好成绩的时候，喝彩声、欢呼声此起彼伏，到处洋溢着热闹的奥运气息。

也许是大家的注意力都放在了奥运上，又或是新版PSP前途不明朗、Xbox360即将大幅降价等因素，以往暑假末期商家火爆的热销场面在今年就显得冷清了许多。先来说说大家最关心的PSP，使用V2主板的PSP-2000买一部少一部，而V3主板的机器大量进入市场，再加上奥运期间运输不便等问题，8月中旬黑白两色的PSP-2000价位一度逼近1400元的大关，其他各色更是涨到了1400元之上。面对市场的不明朗和部分JS的过度炒作，广州消费者表现出了成熟的消费观和应有的理智，不再像以往那样恐慌性抢购，而是采取进一步的观望态度。另一边，部分商家面对库存和资金紧张等压力只能采取降价销售，而降价带来的反应是连锁的，直至完稿为止，大部分店面的PSP-2000价格已有所回落，其中黑色和白色在1310～1320元之间徘徊；薄荷绿、雏菊蓝、薰衣紫在1340元左右；普通颜色里最贵的依然是粉红色，卖1395元；另外战神限定版报价为1510元。

快完稿时，DA大神发布了神电V7，但该版神电只是V6神电的加强版，对V3主板的小P仍然无能为力。笔者预计未来半月内如无新的破解消息公布，PSP将会在刚刚提到的价格段位里作小幅浮动，不会有大的回落。Sony在GC2008上发布了3000型的PSP，跟2000型相比多了麦克风，并且还采用了新的屏幕，在发色数、色彩还原度、亮度等方面都要明显优于2000型。但遗憾地告诉大家，新型号肯定也是采用了V3的主板和新CPU，所以能不能破解还不得而知。



在刚刚过去的半个月里北京被奥运的狂热席卷，赛场上中国奥运健儿获金牌无数，赛场外商家们面对大批的外国游客点钞票点到手软。本着友谊第一、比赛第二、赚钱第三的原则，商家拿出了主人家应有的态度，北京欢迎你。

PSP-2000的单机报价基本上还是在1350元左右，粉红色依然最贵，价格在1400元甚至更高。4G MARK2记忆棒出现了暂时性的缺货，因此建议大家直接购买组装8G MARK2记忆棒（零售价不到300元，随主机购买的话还可以适当和商家砍价）。不过组装MARK2卡在实际使用中存在一个小缺憾，就是一些卡的外壳较厚，在PSP的记忆棒卡槽中进行拔插时会有些许不畅顺，玩家在购买时最好携带主机进行测试。PSP-2000配8G MARK2记忆卡全套的价格基本在1750元左右。完稿前索尼公布了会在十月份发售PSP-3000的消息，1000型玩家和无机一族可以考虑入手，但是对于2000型玩家来说依然是换汤不换药的把戏，屏幕变亮比较值得关注，至于麦克风对于国内玩家来说用处不大。

NDSL还是以不变应万变，“DQ5烧录门”事件证明了烧录卡还是老牌的靠得住，EZ5、M3 DSR等烧录卡依然是玩家的首选。金士顿2G TF卡在更换包装后（红蓝色纸板包装）价格依然维持在90元上下。





PSP-3000将于10月份上市的消息一公布就立刻引起了玩家的关注。不过从消息中了解到这次新版本主机的改变相对于PSP-2000来说并不大，只对还没有购买PSP-2000的玩家有一定的吸引力，但能不能破解还是另外一回事，接下来还是让我们来看看PSP-2000的市场行情吧。

近日来PSP-2000价格基本都已经不再上涨，黑、白、银3种基本颜色在1330元左右；雏菊蓝、薰衣紫、薄荷绿1420元；粉红色是稍贵的1450元。以前不管机器是什么版本的价格都是一样的，不过最近不知因什么原因美版的机器的价格要比别的版本便宜不少，但是一定要注意美版翻新机器的几率还是很高的，现在市面有很多不良商家把翻新的美版机器换了条码后当成新机器来卖，所以购买的时候一定要看机器版本是否刷过，而且还要留意是否是按×键确定，等全部确认好之后再刷机，这样会比较安全。记忆棒的价格同样也没有太大的变化，4G MARK2报价160元，8G MARK2报价280元，价格都比较合理。

NDSL方面，iDSL价格很实惠，报价基本都在1000元左右。国内NDS烧录卡可谓层出不穷，不过性价比高的也就只有那几款，继R4之后比较好的烧录卡像AK2、DSONE等品质都是不错，价格基本都是在160～180元之间。

近日笔者在走访过程中还发现许多商家为了吸引顾客推出了不少优惠活动，大家不妨参考参考！





各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1320	—	1015	1005	—	202(M2)	101(M2)
广东深圳	龙漫电玩	1390	—	1040	1050	—	235(M2)	135(M2)
北京	绿洲电玩	1360	—	1010	1060	500	240	135
陕西西安	快乐多电玩	1330	—	1020	—	420	280(M2)	160(M2)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200	—	1100	—	300	150
山西太原	逸豪电玩	1380	—	1110	—	500	280	180
安徽合肥	红星四海电玩	1250	1100	1050	1000	—	180	120
哈尔滨	鑫星电玩	1280	—	1000	1000	—	240	130
天津	MARS(战神)	1280	—	1050	—	—	195	95

米饼教室

上辑栏目中，宇轩为女友带回了一台NDSL，虽然两人最终并没有中米格挑拨之计的暗算，但宇轩第二天还是一脸苦相地跑来找米格诉苦。究竟又发生了什么事？我是画外音软饼干，感谢您继续关注“米饼教室”栏目……



栏目主持：米饼

米格： Yo，看样子昨晚和女友联NDS游戏了？看这眼睛都睁不开了。

宇轩： 两个人堆积木堆了个通宵……

米格： 你是说玩《俄罗斯方块DS》吧，我也经常有同样的遭遇……不过话说你本来不是打算回去玩《动物之森DS》的嘛，怎么改项目了？

宇轩： 还不是昨天被米大你分散了注意力，光记得买机器，却忘记买烧录卡啦！回去翻了半天，只好找来个支持单卡联机的《俄罗斯方块DS》来玩玩了。

米格： （—_,—）自己不长记性还要赖到我头上，不过昨天那一趟已经把我晒黑了一个液晶亮度级别了，可别指望我今天再陪你去受罪啦！

宇轩： 你就发扬一下帮人帮到底的“FAQ电台”精神嘛，求求米大啦！

米格： 好！那我今天就再发扬一次“FAQ电台”精神，给你解答一下有关购买烧录卡的一些事宜吧！

宇轩： （—_—|||）米大好狡猾……

米格： 放心吧，得我米格真传定能保你选到一块符合自己要求的烧录卡哦。

烧录卡选择注意事项

米格： 你现在用的什么烧录卡啊？说来听听吧。

宇轩： 我用的R4，当年最红的烧录卡。R4功能虽然中规中矩，但我比较喜欢它傻瓜的操作，用起来一点也不麻烦。

米格： 那让你现在再来评价的话，你觉得它怎么样呢？

宇轩： 那就不好说了。最近许多游戏不能玩，官方网站又不更新，还好有些高手通过金手指解决了几个游戏的问题。

米格： R4现在的情况怎样，之前的“烧录卡新闻站”已经有过报道，这里就不想多说了。总之强调一点，买烧录卡一定要看售后，尤其是内核升级是否跟得上，别因为图便宜或是赶大潮购买一些无售后保障的产品，为今后玩游戏制造麻烦。

宇轩： 那米大说说现在依旧还站在内核更新最前线的卡又有哪些吧？这次可不想再吃亏了。

米格： 论起老三样的话，当然要数Gbalpha小组的M3DSR、SC小组的SCDSO以及EZFlash小组的EZ5啦！这几家厂商都是自GBA时代过来的老牌烧录卡厂商，产品做工、质量先不说，仅内核更新速度基本上每月就会更新一到两次，新游戏ROM放出后一旦无法运行都会在48小时内发布新内核解决问题。不过从功能上来看，三块卡还是各有所长的，下面就让我们一起来看看它们各自的绝技吧。

Supercard DS One ●

厂商：Supercard
网址：chn.supercard.cn
类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)
最新内核版本：3.0 SP4

提起SuperCard烧录卡，在GBA末期可谓红及大江南北，采用外存储卡的价格优势以及即时存档、金手指等丰富功能，让它占领了烧录卡市场的大半份额。而在进入NDS时代后，虽然SuperCard小组在第一时间推出了SLOT-1接口的SuperCard DS One，但由于当时在软件内核技术上的落后，使其在易用性上远远输于R4。虽然经过了2.0版内核升级，SCDSO也具备了与R4类似的自动打补、无需手工选择NDS游戏存档类型的功能，并加入对金手指的支持，但也只是能算与R4平分秋色。不过随着3.0版内核的发布，这一切都将改变，SCDSO终于实现了一个全新的飞跃，即时存档、即时攻略，即时金手指、多存档系统，这些SC在GBA时代所实现的震撼功能再次在NDS主机上上演，SCDSO已经成为目前市场上功能最为强大的烧录卡。



亮点：四大“即时”功能让游戏过程更方便。

缺点：内核过于复杂，配置选项繁多，上手比较慢。

M3DSR ●

厂商：Gbalpha
网址：www.gbalpha.cn
类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)
最新内核版本：V3.9a X

M3DSR是Gbalpha推出的第二块SLOT-1烧录卡，除了支持SDHC大容量存储卡外，它采用全新的F-Real Clean ROM游戏引擎，能够更好地支持NDS游戏，兼容性上要比采用补丁的M3DSS更上一层楼。另外，M3DSR既然是电影卡的后续产品，自然在软件方面有着自己独特的一面。独家提供的影音魔力核让你可以享受专业会员的待遇，高速下载M3DSR专用NDS视频，播放效果也非常优秀。系统捆绑的PDA软件还可以让NDS成为一台掌上电脑，学英语、记事不用愁。最让人震撼的还要数Sakura系统，神奇的滑动操作、炫美的界面、优秀的多媒体功能让人称赞不已。M3DSR充分发挥了Gbalpha小组在软件平台的优势，将M3DSR打造成一块功能最为完善的NDS三免烧录卡。在游戏兼容性上，M3DSR表现与SCDSO相当，并且软复位等功能兼容性甚至比SCDSO还好，再加上游戏慢放等功能，表现也并不算差。



亮点：多媒体是M3系列强项，而游戏扩展功能虽然不多，但稳定性强。

缺点：期待即时存档功能的加入。

EZ5 PLUS ●

厂商：EZFlash
网址：http://www.ezflash.cn/
类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)
最新内核版本：1.86版

EZFlash系列从GBA时期就颇受玩家的好评，在EZ5几经波折发布后，厂商再接再厉，推出了功能更为完善的EZ5 PLUS，加入对SDHC大容量存储卡的支持使其更具优势。目前EZ5共分豪华版、标准版与清凉版三个版本，凭借低廉的价格在市场占有重要地位。EZ5 PLUS本身做工也十分优秀，良好的模具使得卡带在NDS上完美无突出，存储卡插槽侧面的设计和超声波封装技术让EZ5的外观更为贴近正版卡带。豪华版附赠的卡带壳、触控笔、屏幕擦不但外观精美，而且功能实用，带给初次购机的玩家更多实惠和方便。目前EZ5的内核正在向各种人性化操作上努力，即将加入的ROM管理功能让使用过程更方便。



亮点：丰富的周边配件、良好的游戏兼容性，配合EZ 3in1玩GBA游戏更具优势。

缺点：游戏功能不够丰富，同样期待即时存档功能加入。

米格： 听我介绍了这么多，你心里应该有个底了吧。

宇轩： 我算了解了，反正就是买哪款都会顾此失彼嘛。

米格： 当然了，在这个商品竞争积累的时代能够呈现出三足鼎立的状态，三家自然都有自己的独门秘籍。至于市面上其他小牌烧录卡，功能基本都以R4为模板，与上面介绍的这三款可就没得比啦！

宇轩： 那米大就帮我衡量一下到底哪款更适合我嘛。

米格： 你的要求那么多，当然是一样一张啦！(^_^)

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

话说这次的小编游戏比赛举行得还是挺成功，除去我这个打酱油的不算，短短几十分钟里涌现出太多爆笑的事情，详情就请观看本辑的“口袋光环”吧。





“猎人”周边再度上架

《怪物猎人 携带版 2nd G》尽管已发售多时，但已经成为日本社会现象的“怪物热”依旧方兴未艾，各类周边层出不穷。这不，Capcom于2008年的8月9日和8月13日分别推出了纯银版的狩猎猫挂饰和以狩猎猫为主题的罐头拉面及手提袋。其中狩猎猫挂饰最早是在“全日本怪物猎人祭08”上的展览品，而现如今也正式量产化，不过其14700日元（折合人民币929元）的天价恐怕也只有真正的狂热猎人才舍得拿下。相比之下，罐头拉面和手提袋则要便宜得多，只需420日元（折合人名币26元）便能购买到。手提袋和罐头拉面的包装共有两种，不过拉面方面二者都是极具原始气息的“豚骨酱油味”，虽然具体味道怎么样还不敢说，但是光冲着那只狩猎猫而买回来的话就具有不菲的收藏价值。

胧月点评：各位可见《狩猎志 Vol.1》的赠品都多么厚道。









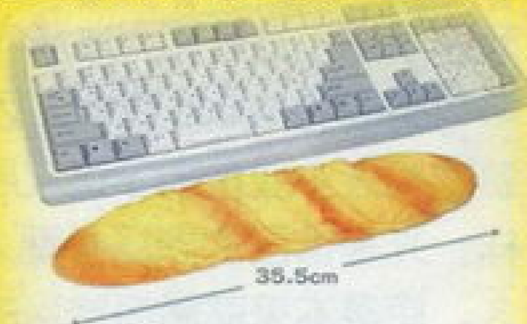


办公桌上的大餐

下午 4 点写万花筒的时候，肚子已然饿得咕咕叫了，于是想，要是有一堆食物摆在眼前该多好啊。这不，果然有设计师们替我们想到了下面这几套电子办公用品。有时候，画饼充饥也不是一件完全没有道理的事。



首先是牛角面包护腕垫。参照牛角面包来做造型的玩具其实还满普遍的，相信各位或多或少也有看过。不过拿来当作护腕垫倒是比较少见。这个材质看来很柔软，售价也不贵，只要 6 美元。





打开 Windows 的计算器太麻烦？那么就用这块巧克力吧……没错，它的确是一块让人看到就想流口水的计算器。



接下来搭配牛角面包的打字用法国面包护腕垫，要价大约67元。键盘鼠标的护腕垫都采用面包设计，真是相得益彰。

最后是一堆快餐汉堡造型的U盘，奇形怪状的U盘见得倒是不少，不过这种成系列的就已然有骗钱嫌疑了，若嫌太甜腻的话，据说还可以选择水果与饼干的。它们一个就要价56.71美金，折合人民币388元左右。说了那么多，口水都流干了，又开始饿了，好看是好看，人还是要吃饭的啊……













洋葱点评： 拜托你们不要在我节食期间使用这些糟糕玩意儿！



C74痛车冰山一角

世界规模最大的同人志贩卖会Comic Market 74（C74）正式于8月15日在东京国际展示场拉开帷幕，涉及到音乐、文艺、电子等范畴的约12000个个人团体和130家动画/游戏相关企业参加了这次展会，并且和去年一样，光是首日的到场参观人数就达到了17万人，使得本来就酷热难当的气温更加高涨。

而在会场的外部，另一场展会也在热火朝天地进行着。在会场的停车场里，御宅族们将自己的痛车停满了停车场，展开了一场别开生面的痛车展览。痛车又叫作萌车，是由御宅族们将自己喜爱的游戏或动漫的人物装饰在车体上的车辆，不过别以为这很简单，车主们可是灌注了很多“爱”在上面的哦。如今痛车已经成为Comic Market里一道独特的风景线，下面就让我们一起来看看吧。





■电子妖精初音的痛车，车体和人物的颜色搭配得非常好。





■《ToHeart2》里向坂环的痛车，连车牌部分也做了处理。





■有痛车就当然有痛巴士，这其实是OVA动画《绝对冲击 PLATONIC HEART》的宣传巴士。



















本页的动画作品不少都较为冷僻，你能认出多少来？

胧月点评：
除了仇富，一时不知道该干什么了。



时间过得真快，当我还停留在C73的残留记忆中时，C74已经到来了。在搜刮完乌冬同学数十个同人志文件夹后，决定“精选”出一些放给大家欣赏。

栏目主持 宇轩



宇轩：

首先是TONY大神的最新作品数张，小轩不才，在网上苦搜只得3张，乌冬同学竟然直接下了全套，青春一去不复返啊……

乌冬：

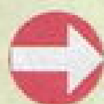
我揭发，宇轩同学看到TONY就两眼放光……



宇轩：某同人图的封面，由于美型，就扒了下来。



乌冬：你关注的是左下角的图标吧……











宇轩：最后是一系列的《OG传说》的图，看看大家是否都能认出来呢？







漫游CAFE

栏目主持 嘟嘟

《交响情人梦》无疑是风靡一时的动漫作品代表之一，无论漫画、动画、真人电视剧，还是NDS版、PS2版、Wii版游戏都赚得了不少FANS的支持，其相关周边产品也曾经铺天盖地满大街都是。而以为这股"交响风"已经差不多消散的今天，动画官方网站又贴出了《交响情人梦 巴黎篇》将于今年10月9日开始播出的消息，让当初狂热追逐的FANS们又多了几分期待。这里就让我们再来参观一下野田妹和她的"变态"世界，顺便也来回顾一下NDS版游戏的特色之处吧。

欢迎来到"变态森林"

说到野田妹，有三个关键词是少不了的：屁屁体操、普里语吕太、食蛇獴(至于"垃圾妹"这种破坏形象的词就暂且搁置一边)。所谓的"变态森林"到底是如何"变态"的呢？从上面所提到的这三个词当中，或许可以找到答案。



花边趣闻

◆漫画连载初期来自读者的反响并不好，甚至在调查的喜好排名中属于"吊车尾"的类型，但是第三卷开始，峰和休德列杰曼教授等角色登场后，作品人气一下子猛冲上来，让人始料不及。

◆作品中部分角色的名字，是借用了日本笑星制造公司"大川兴业"旗下搞笑艺人的名字。




◀NDS版游戏的"演奏会"模式下，玩家可以选择喜欢的指挥家进行指挥。

小心！食蛇獴

野田妹形象代表，真人大小的巨型布偶。

出没地点：变态森林。

食蛇獴这个名字乍听之下有点陌生，其实这种动物就是我们平常所说的猫鼬。现实中的猫鼬一般身长23～65cm，下巴尖尖、时常处于警惕状态的它们，与动画中憨态可掬的大个子食蛇獴相差很大，说起来动画中的食蛇獴外形更像是一只大笨熊(笑)。

剧中剧《普里语吕太》

野田妹爱物之一，虚构动画。

看过动画之后，可能不少FANS都会饶有兴致地去搜寻一下，这个好似动感超人之于蜡笔小新的《普里语吕太》源出何处，而实际调查后就会发现这个在故事中有着惊天地泣鬼神之魅力的"神作"（注：只限于野田妹）只是作者二宫知子胡乱编造的一个假想故事。



▲NDS版《交响情人梦》中，《普里语吕太》被制作成了横版卷轴动作游戏，玩家要扮演语吕太躲避途中的障碍物，最终到达飞船。



不过为了证明这个假想的真实性，原作中对《普里语吕太》的设定甚至详细到让人喷饭。比如早在野田妹出生之前，《普里语吕太》就开始在漫画月刊《Comic BonBon》上连载，可谓长盛不衰的经典之作，而作者就是漫画家Hara Hiroshi（虚构人物）。作品的定位是面向儿童的超现实主义太空冒险故事，"携带利用魔法制造的伪钞旅行而引起骚乱"、"宇宙旅行中遭遇危难，与同伴的友谊面临严酷考验"等感人情节和积极励志的主题，使其在海内外都受到热烈欢迎。《交响情人梦 巴黎篇》中，为了配合野田妹学习法语的热情，还特别加入了《普里语吕太》的法语配音版《Prilin et Gorota PRIGOROTA》，野田妹在动画的帮助下，法语水平突飞猛进……



而更为好笑的是，这个虚构动画居然还真的被制作成了完整的动画片，并作为《交响情人梦》DVD中的特典内容推出。如此用心的做法实在是让人大跌眼镜，看来以后动漫新人的出道方式大可以利用这种"剧中剧"的形式一探作品口碑了。

另外不知国内的观众有几个人发现这一点，《普里语吕太》的创作灵感其实是来自《哆啦A梦》。连作者二宫知子也曾经在某采访中说到"《普里语吕太》的故事就像是厚黑版的《哆啦A梦》。"动画中的魔法女主角普莉玲的原型是哆啦A梦，而男主角语吕太的原型自然就是万年无用小学生康夫。至于哆啦A梦为什么变成了女性版，这个就不好判断了（笑）。


▶现实世界中的猫鼬。








▲▶NDS版游戏中，可以看到食蛇獴担任音乐指挥的场面。

原作中的食蛇獴是野田妹为了文化节演出而亲手缝制的巨型布偶，本来它手里拿的是一条小蛇，演奏的时候就变成了吹奏竖笛。为了做这个食蛇獴 野田妹可是用心良苦，可惜成品出来之后因为手工不佳而被S团团员们报以差评。（可怜的垃圾妹……）此后作品中，食蛇獴还常常诡异地出现在野田妹的身后，有背后灵的嫌疑。

花边趣闻



▶交响版的《太鼓之达人》竟然也在游戏的迷你关卡中登场，在演奏栏下面载歌载舞的就是《普里语吕太》的几名主要角色。

◆日本著名作曲家、DQ音乐之父椙山浩一对《交响情人梦》赞叹有加，认为作品的成功让更多的人对古典音乐产生了兴趣，这一点非常值得肯定。



▶又一个野田妹特色系列的迷你关卡。帮助垃圾妹一起清扫垃圾吧。

屁屁体操

野田妹爱物之二，原创小乐曲。

如果没有遇见千秋，野田妹也许只是在桃丘音乐大学度过平平淡淡的四年学习生活，继续徜徉在垃圾的海洋中(虽然千秋出现之后这一点并没有改变)，看看神一般的存在《普里语吕太》，犯点脑残痴呆小错误，不需要为比赛而拼死拼活练习成熊猫眼，不用为了艰涩难懂的曲子而苦恼成怨念幽灵，即使周围多么复杂，她照样可以过着自己的简单快乐生活。单细胞的野田妹本来是打算毕业之后，就理所当然地成为一名幼稚园的音乐老师，一边教课一边带着小朋友们唱萌萌的“屁屁体操”。当然我们只能无奈地感叹现实果然是残酷的，所以屁屁体



热血基地 里轩

野田妹登场的主要场所之一。中华料理店。

这个位于桃丘音乐大学内部，由峰龙太郎的父亲经营、人气招牌是炒饭的中华料理店，除了不定期有一帮傻瓜般的无厘头热血青年出现，造成混乱局面之外，怎么看都相当缺乏特色。那么这里为什么要提里轩呢？呃……只是因为NDS版游戏中有它的闪亮登场，姑且让它在这里站个小小角落吧(好勉强的理由，汗)。



别看峰的父亲兼里轩掌柜已经年过半百，其热血程度与那些笨蛋青年相比却是毫不逊色，连制作料理的灵感也是常常来自于音大的各种大小事件。比如S团





◀游戏中的迷你关卡之一，玩家要与峰一起制作中华料理，背熟菜谱、选择正确的食材是成功的关键。完成之后还有野田妹等人的试吃场面。

操最终也只能成为一个“美好”的泡影，只供野田妹在自己的“变态森林”时间自娱自乐了。







虽然野田妹还创作过一些其他音乐作品如“乱糟糟组曲(La suite mojamoja)”，其中第一首“乱糟糟森林”还非常荣幸地成为了变态森林的主旋律，但要论其恶搞度和知名度，始终还是不如地球人都知道又老少皆宜的“屁屁体操”。

值得一提的是，漫画版的《交响情人梦》曾制作过好几个特别限定版，例如第15卷附送的食蛇獴小挂饰、第18卷中附送的《普莉语吕太》角色普莉玲的小挂饰，而第17卷中也曾经有过将屁屁体操的CD作为预约特典之一附送的计划，只是后来因为没有获得唱片版权许可而作罢了。

“屁屁体操”歌词

打起精神来 唱出声音来

Do Re Mi Fa 噗噗噗

哇——

不论大屁屁 还是小屁屁

总之都是屁屁喔

两手插腰间 开始咯

嘿 嘿 噗——



团员们参加大型比赛时，里轩就会推出独一无二的“S团加油版期间限定菜单”，还会贴出团员们的宣传海报招揽人气，连音乐人网聚人才时也是必到此地寻觅一番，可见里轩的地位之重要。总之，里轩就是S团的头号粉丝应援店兼内部事务总基地。

花边趣闻

◆野田妹这个形象其实是有真人原型的，当初曾有一名女性FAN在二宫知子的BBS上贴出了自己在脏乱的房间里弹奏钢琴的照片。谁知这张照片后来给二宫知子带来了意想不到的灵感，于是她决定以“邋遢的钢琴少女”为噱头创作漫画。而这个野田妹的原型的真实身分就是日本福冈县某儿童钢琴教师，她的名字正好是“野田惠”。



◀2005年4月号MEDIA FACTORY出版的杂志《达芬奇》上曾做过一次“《交响情人梦》大特集”，其中就刊载了野田妹的原型、正身版野田惠当初在BBS上贴出的照片。

MM甜品屋

栏目主持
洋葱、嘟嘟

记得当初NDSL刚推出时就有人戏称其外形好似一个化妆盒，而窥视一下如今名目繁多、充分体现着世界真奇妙的无数NDS游戏，其中针对女性推出的各式时尚、化妆、养成游戏数量可谓相当可观，大同小异的面孔搞得让人甚至分不清张三李四，不知道这其中为各位女性玩家所熟记的又有几款呢？

游戏小贴士

名称：《偶像宣言 热舞出道》
容量：512Mb
类别：偶像养成类
发售日期：2008年7月24日
对应机种：NDS
适宜年龄：全年龄
游戏人数：1～3人
价格：5250日元





哪个女生不爱做梦呢？不管是什么样的个性、身分，即使已经过了崇拜偶像、做白日梦发花痴的年龄，只要是女性，对人生都必然会抱有或多或少的幻想成分。幻想自己是高高在上不食人间烟火的貌美公主，等着有朝一日天上砸下个白马王子？又或者梦想着麻雀变凤凰，成为众星捧月的超人气偶像明星，接受无数人的羡慕和宠爱？话说若不是看到超X女生的现实场面，还真不知道现在的少女和超龄少女们对明星梦有着如此执著的渴望和追求……其实说到这里，对于为什么那么多看似单调无聊、跟过家家没两样的女性养成游戏会层出不穷，而且还大有着一个作品失败了，千万个作品站起来的气势，其原因也就显而易见了。

闪亮演艺界

"《偶像宣言》系列"主角月岛希琉，关键词：14岁，初中生，美少女，说起来还算个元气类的萝莉。本来就隐隐潜藏在内心的明星之梦，因为憧憬着某人气男偶像，在小小恋慕之心的作祟下，进入了偶像制造工厂的某事务所，开始朝着超级偶像的目标而努力。要在演艺界生存压力着实不小，唱歌、跳舞、演戏、时尚走秀哪方面都不能马虎，何况还要忙里偷闲跟男偶像们打情骂俏培养感情，这对一个14岁的小女生来说是多么的不容易！好在《热舞出道》里，制作人为希琉搭配了两位同伴，三人组成热舞团体"Milky Way"，为了庆祝新组合的成立，还有原创新曲奉送，实在给足了面子，也让乏味的训练生活多了一些新鲜感。



▲出演电视剧，各种角色都有机会挑战。





▲往返于事务所、训练室、电视台之间是每天的必然流程，工作有了起色之后，可活动的范围也逐渐增多。



热力不减



这里要说的《偶像宣言 热舞出道》并非拯救无数患有幻想症女性的良药，它本身改编自人气动画，不属于原创作品，再者考虑到其"美少女养成"的属性其实有很大成分是针对男性玩家推出的因素，它也不能算作是女性向游戏的代表。但看看"《偶像宣言》系列"陆陆续续推出的《闪亮舞台动手做》、《目标是偶像天后》等几款作品，到最新的《热舞出道》已经是第五作了，依然保有一定人气，这在芸芸养成游戏中实在为数不多。



▲系列特色之一的换装系统当然不能少。

▼▶到服装店选购衣服和饰品也是游戏的乐趣之一，至于搭配如何就要看玩家的审美和创意了。









▲▶穿上漂亮的衣服上台走走秀，按节奏摆上几个漂亮的POSE就能赚得奖金和偶像分值。

现实与虚拟共舞

除了主角的配音依旧由久住小春担当外，日本美少女偶像制造公司Hello！Project旗下的多位人气偶像客串声优登场也绝对是《热舞出道》的一大亮点。比如新进人气组合"C-ute！"的小萝莉荻原舞在游戏中饰演雪野时的笑声就让人印象深刻。话说就因为代言这个游戏的缘故，久住小春还与荻原舞跨团组成了限定二人组"Kira☆Pika"，而其发售的单曲，自然就是大家在游戏中听到的"Milky Way"的演唱曲目了。找来真正的美少女偶像们为虚拟的美少女偶像献声，甚至配唱，大大增强了游戏角色的真实感不说，就冲着那几个"水嫩嫩"的声优名字，相信也吸引到不少男性玩家(甚至并非玩家的部分男性买家)了。







▲虚拟版的"Kira☆Pika"组合雪野和月岛。



▶真人版的"Kira☆Pika"久住小春(月岛的配音)和荻原舞(雪野的配音)。



游戏的操作上来说还是欠缺了一点创意，不过真人演唱的几首歌曲都相当可爱，表演的首尾都有萌力十足的语音出演。有兴趣的推荐去找找看久住小春现场版的《恋☆カナ》，说不定就会被萌到哦。那么，下辑见啦。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

要说最近最火的事要数奥运会了，中国健儿们的出色表现让所有人热血沸腾。说起游戏里现在正火的那要数NDS上的《火焰之纹章》，这次的复刻让《火纹》又火了一把。“火”也算是最近的关键字了，好吧，这次的主题就是火。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 火

火一直是人类的重要工具，不过它也是非常危险的东西，所以在多数游戏里和火有关的东西都带有攻击性。想要攻击力强？火属性、火魔法都是很好的选择。而且火也代表了火一般的热血性格，这也让不少主角都和火有缘。另外一个经常能看到火的情况就是大范围的毁灭，比如哪位大魔王要毁灭一个村庄什么的，一般都是一把火烧掉。不过不用担心，我们的主角很快就会出现去斩妖除魔的。

月华剑士

原机种：Arc | 模拟器：MVSPSP/NEODS | 适用机种：PSP/NDS

这游戏里用火的角色不是主角(众人：那你前面怎么分析的！)，不过这位李烈火在国内月华粉丝中的地位可不低，这不仅是因为他很好用，更是因为他那身像极了黄飞鸿的功夫，尤其是获胜之后还拿出个狮子头来舞上一舞，这让不少玩家都能会心一笑。

“《月华》系列”虽然作品不多，不过游戏的人气并不低。一个个独具特色的角色设计是一方面，它更主要的特色在于原SNK格斗游戏都少不了的优秀手感，连续技方面也是爽快感与技术含量并存。两种剑质的选择和同社的《侍魂》有异曲同工之妙，让一名角色有了两种不同的用法，你偏向“力”还是“技”呢？



◀用烈火将主角击败！

名将

原机种：Arc | 模拟器：CPS1PSP | 适用机种：PSP


▲放火的招术对不少敌人能形成无限连。

说来也奇怪，在《名将》里虽然故事的主角是一身蓝色盔甲的"Captain"，但是他在选人界面里却排在2P的位置，不知道这是不是他为人低调的原因？不过从游戏里的表现来看，他可是相当的有个性，又是放火又是放电的招术让其他人都自愧不如。虽然实际性能不是最强，但是单凭一个"帅"字他的使用率就不会低。

Capcom在CPS1时代所推出的清版过关游戏里，笔者最喜欢的就是《名将》。画面清新，节奏明快，而且人物的招术比较多，游戏难度也不是太高——最终BOSS除外。到现在为止，笔者也没能一次性干掉他，不是要续N次关就是要SL半天，诸位要有心理准备啊。

火焰之纹章 圣战之系谱

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS

复刻的《火纹》引发了一股热潮，趁着这股劲咱也来介绍一下系列以往的作品。《火焰之纹章 圣战之系谱》是"《火纹》系列"里最受国人喜爱和称赞的一部作品，它以宏大的场面、壮丽的战争以及跨越亲子两代的壮决剧情而闻名。现在系列中一些关键的系统均在本作中定形，包括武器相克、不同兵种能力上限、角色特技、人物支援对话等等。本作最引人注意的就是超广阔的战斗场景以及角色恋爱结婚系统。其中后者因为超高的自由度以及密切影响子代的战斗能力的特性而深受玩家追捧和研究。像GBA上那几部作品的"蹲点支援系统"就是由它演变而来，可谓意义深远。


▲《系谱》的画面水准已经达到当时SFC机能的极限

打击者1945

原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP


▲喷火的保险是巨大的火柱，非常有气势。

《打击者1945》的故事虽然是架空的，但是背景却是二战时期，所以我们能用的飞机里就少不了英军的著名战机"喷火"。游戏里喷火可谓名副其实，在挂上子机之后它就能喷出火焰，这火焰不仅能从敌人机体上穿过，而且在穿过时会停留一下造成很大的伤害。在BOSS和杂兵一起出现的情况下相当好用。

和现在流行的弹幕型射击游戏不同，《打击者1945》敌人的子弹虽然数量不多，但是速度很快，非常考验玩家的意识和反应，有些时候还需要牢牢背版才行。游戏的另一大特色是我方和敌方的飞机很多都在历史中有着原型，游戏整体偏灰暗的色调也让游戏充满了厚重感。

最近听闻《洛克人》在次世代主机上的新作要回归FC水平的画面，在觉得厂商故意吸引眼球之外又忽然想到，确实有些东西只有在"过去"这个层面上才体会得到啊……

▶为了证明火属性还是很有主角相的，只能请出《GGXX》的主角Sol了

文 拉克斯
栏目主持 羽纹

FIRE EMBLEM

火纹大陆

放肆与不用心的背后

时隔了三年，且也是NDS发售的第四个年头，“《火焰之纹章》系列”终于登录了现在全球销量最高的掌机NDS。尽管这一刻在很多玩家眼里是迟早的事，但大家也都没想到会是在NDS已发售了将近四年的现在才发售。难道是因为该系列销量不好，得不到重视？还是说掌机不适合此类游戏？那么现在这一作，有什么新点，亮点？现在的销量又怎样？下面这些文字，笔者不会去评价这作的剧情如何，因为这些不需要我来讲，玛尔斯的故事是在《FE》史上流传最广的故事，比我了解得更广更深的人比比皆是。我也不会去评价这作整体上如何如何，那些评价在18年前就已存在了。那我们究竟要说什么呢？说的是一些隐藏在背后的事了。

严格地说这一作不能算是新作，只是系列初代的重制，对于一直期待着掌机上新作的玩家一定十分失望了。因为之前，《FE》的制作方IS社曾声明过，以后的FE将以家用机为重心发展。所从这一刻起，就注定了这个新一代掌机的第一作必然不会是一个完全的新作。果不其然这一作是个重制作品，在很多人眼里这就是缺乏诚意的表现。再看游戏的内容，这次的很多内容也都是颇有争议的，可以说这一作很多《FE》爱好者对其的感受都是充满着矛盾的。但是，只要细细观察，再结合以前IS社曾说过的话就不难发现，这一作重制是系列在求变的一个过程。

相比初代，这一作的画面自然是有了大大地提升。但是，比起前代掌机的三作，特别是《烈火》来说，这代的战斗画面虽然从以前的三头身人物变成了五头身的人物，但人物动作以及特殊人物造型、武器造型、还有一些玩家最关心的必杀画面都处理得不尽人意，可以说在战斗画面细节方面的处理比起系列各作都差得较大。再就是关卡地图的设置，除了那些新加的外传关卡外，其他关卡的地图全和初作无二，甚至还进行了等比例的缩小，使得这作移动力较高的单位竟然可以几个回合内就把地图跑遍，没了以前大战场作战的感觉。至于人设方面，应该是玩家不满声最集中的一处，不管士郎正宗的画功再高，名气再大，他的画风是偏现代化的，可能不适合《FE》的风格。至于转化到了游戏中的人物图像的作画，更是既没有士郎大师的风格，也没了《FE》固有的风格，真正成了四不像的大饼。最后是剧情以及关卡设置，剧情可以说除了新增的章节和人物有一点新增的台词外，其他的都和初代没



▲魔力高的剑士用雷剑也不失为一种新战术。

什么出入。看着那每章不过10句的台词，真有种回到了90年的感觉。至于关卡设置、敌人配备以及敌能力这些，在N难度（可以玩到游戏最全内容的难度）下竟然也和初代差别不大。基本上这样玩下来一周目，很多人都会觉得这就是一个拿着初代的内容，略加一点新要素，然后在新的引擎上以现代《FE》的方式重新运作了一下的作品。而且其细节还把握得不好，可以说是个“奶粉”作品。

但是，我们看问题不能片面化。诚然，上面说的都是这次这个作品的软肋，对比很多十分精彩的重制作品，这一作的确不算太好，但我们要清楚地看到这作背后深层的用意。加贺时代5作，非加贺时代5作，《FE》发展到第10作使得这一系列走到了一个需要突破、需要求新的境地了，否则它将会无法适应这个每天都在变化的市场。在NDS这个销量有一定保证的平台上推出初作的重制，可以说起到了三个作用：第一，对加贺时代和非加贺时代的《FE》进行了一些交融式的总结，使其产生一些对比，可以更直观地看到系列的进化。第二，因为是重制必然会吸引一部分老玩家，所以销量就有了一定保证。第三，在销量有一定保证的情况下，厂商就可以进行新引擎的试用以及众多新要素的测试，所以在这作里我们看到了很多不“严谨”甚至有些“放肆”的设计。以此可见，开发这一作时，不管是西村健太郎还是成广通都是在天马行空地想像着一切，试图给快20岁的《FE》带来些意想不到的东西。

自由变换职业系统是这次新增加的系统，习惯了以前作品的玩家肯定不习惯这个系统。在正常的N难度这个系统不是太起眼，除了满足一些玩家的特别爱好外几乎别无用处。但到进行高难度游戏时其作用就显出来了：在一些难度高的关卡，有时转换几个人物职业就会取得很大的成效，起到了一种对症下药的效果，这就是S·RPG所追求的一种战略游戏性。再就是职业变化还和人物成长挂上了钩，这次的设计里大幅减弱了人物的个人成长率，设置了职业成长率，人物加职业的总和成长率就成了人物成长的关键。所以在适当时变化职业，调整成长率就成了培养人物时的妙法，这无形中给游戏本身增加了多种变化。另外一个被玩家们喷得最狠的设计，那就是很多新人物和一些外传关卡需要玩家死掉相应数量的同伴才可进入。很多玩家认为这设定是为了方便新手，便于给他们在死掉了很多同伴后补充战斗力的。的确，我们不能否认这设计有这种初衷，但要知道这些新人物的实力都很一般，不一定比你死掉的人物会强多少。那这么设计还有没有别的想法呢？在这里笔者认为这可能是制作人的一种特意的按排，就是打破以前系列里“游戏中绝不死同伴”的潜规则，使玩家必须在一些人物和关卡里进行取舍。这样的取舍还是很残酷的，将让玩家们体会到不可能“完美”的《FE》，让游戏充满了残缺美的味道，这样无形中大大提高了以往板凳角色的存在感，一些用大代价换来的角色会让玩家更加珍惜。当然因为一次游戏里必须进行取舍，那玩家多周目进行游戏的可能性就会增大，在现在这个快餐式的游戏界里，能延长游戏的生命周期，对销售和增加品牌知名度都会起到很好的作用。

最后要说的就是这一作最成功的一个设计，也是最容易被玩家忽略的一个设计，那就是在操作上的设定。在“晓女”因为引入了可锁定敌人行动攻击范围以及高速地图战斗的设定，使得玩家在战斗时的节奏感很强，整个游戏充满了系列前所未有爽快感和便利感。而这一作在这的基础上，更加进行了强化。锁定敌人行动攻击范围可以复数锁定，且操作起来更顺手便利，高速战斗进化成了可以直接跳过战斗和敌行动回合。可以说游戏本身你想快想慢都可以自己把握来进行。在现在这种快节奏的生活中，人们很难静下来耐心的进行游戏，所以可以随玩随放的掌机慢慢火热起来，而能如此便利的自我把握节奏进行游戏，更是对玩家的一种体贴。一个体贴玩家的游戏，能不引着玩家多进行一个小时吗？

“《FE》系列”是老系列，S·RPG也是一个小受众的游戏类形。因为一些改变，我们听到了一些较为核心的玩家抱怨《FE》如今越来越不像是以前的《FE》了。对此我不否认，但必须指出的是，为了发展，为了适应环境，变是必须的，一成不变是不行的。但是我们也看到了，不管怎样变，它本质并没有改变，一切的变化只是在不失去《FE》特色的情况下慢慢进行的。一作一作，放弃的系统，新的系统，更加完善的系统。只要是一直有着这种变，《FE》就能不断前进，在这个竞争越来越激烈的市场占有一席之地。

至今日，《火焰之纹章　新・暗黑龙与光之剑》销量已到18万，估计最终销量会突破20万。尽管这里主机基数、品牌效应起到了不少的作用，但这个在如今日本市场还算不错的成绩，绝对可以让我们期待下一作的出场。下一作是什么样，我们都不知道，但我敢说这作里新加入的这些系统和设计，以及收集到的玩家反馈，肯定会对下一作起很大的影响。

放肆与不用心的背后，那便是向前再迈进一步的可能性。



▶拉人送死的感觉，还是很奇怪的。

吸血鬼之馆

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

哥特之王

文 深海披风

说到“哥特”一词，大家会想到什么呢？怪力乱神的哥特小说，浓妆妖魔化的重金属电子摇滚，还是大教堂的玫瑰窗棂？实际上6世纪到8世纪，哥特一族已经逐渐消失在历史之中，在那个时候，被称作“黑暗时代”的中世纪已经来临。等到十字军东征的11世纪，哥特建筑风潮才出现，18世纪感性的哥特文学逐渐兴起，到20世纪黑色的哥特音乐涌现，几千年的时间里，哥特文化影响着现代文明，同时又在咏叹着肃穆哀伤的苍凉往事。

※以下内容需读者自行甄别，作者所引资料及妄加评论不能保证其完全正确，仅代表个人观点。

菲利梅尔 Filimer

在日版《月下》中对No.78怪物的汉化译释为“被哥特族之王菲利梅尔流放的魔女们”(Aliorumnas)，在美版中应该译作“Ghost witches from Salem”(来自塞林的幽灵女巫)。在《废墟的肖像》(No.98)登场时也有类似的解释。美版典故源于1692年的塞林镇女巫事件，即美国马塞诸塞州兴起大规模巫术审判热(也被称作塞林镇审判，这是美国历史上著名的女巫审判事件)，使得当时小镇上一千五百人当中就有一百五十人被误认为是女巫而被绞死。从15世纪到18世纪，女巫审判猎杀狂潮在世界历史上延续了300年，所有的受害者总和估计超过数百万。在这段黑暗的异端裁决史上，有比较著名的有众所周知的“伽利略冤案”，伽利略因1609年设立望远镜观察天空星象，而被认定是亵渎偷窥上帝，当时神权主义的独断由此可见一斑。

让我们把话题回到日版中的“菲利梅尔”，这里面涉及了哥特一族与女巫的一段渊源。根据6世纪的历史学家Jordanes的著作《Getica》一书记载，哥特一族由哥特之王Berig率领，由斯堪地纳维亚半岛到达Gothiscandza。菲利梅尔是Berig的继任者，作为第五任的哥特之王，他带领人民离开Gothiscandza到达锡西厄(锡西厄：Scythia，古代欧洲东南部以黑海北岸为中心的一地



区)，并将领土命名为Oium。这类似于人类早期的神话传说，没有明确的历史年代可以考证，可以追溯到公元前的几个世纪。

Jordanes的《The origin and deeds of the Goths》(Charles C. Mierow译本)一书中，第121至122节这样写道“(121节)过了不久之后，Orosiu描述了关于Huns一族的起源，那是比他们更凶猛的种族，是与哥特一族对抗的火焰。我们从以前的传说中得知，他们的起源是这样的：菲利梅尔，哥特之王，伟大的Gadaric之子，自从他们离开斯堪地纳维亚之后，领导Getae人的第五任领袖，他使用了三艘船使人民抵达锡西厄，之后他发现在他的臣民中有几个女巫，那些人被他称作是Haliurunnae一族。他怀疑这些女人，他把这些人从他的族群中驱逐，使她们迷失在军队驻守之外的人迹罕

至的地方。(122节)之后是恶毒的诅咒。在荒野中她们被劫持，然后造就了这个种族，这个种族在沼泽中生存——这是个矮人部落，像是发育不足的人类，没有流传下来的语言，但是能够发出和人类相似的声音。这就是他们生下的来到哥特一族领土的野蛮人传说。"

阿马拉里克 Amalaric

在《月下》、《苍月》等作中均有登场，游戏中的注释是"Angel archer, Slew Amalaric of the Goths"(射杀阿马拉立克的神射手)。他是哥特人的狙击手，公元531年曾经射杀西哥特人的国王阿马拉里克，《月下》逆城礼拜堂的射手，在《苍月》和《废墟》都有出场。



早期的哥特部落居住在日耳曼的东部，3到4世纪掠袭罗马帝国并开始信仰乌斯教，5到6世纪分化为东西哥特，西哥特也称作维斯哥特(Visigoths)，东哥特被称作奥托哥特(Ostrogoths)。

阿马拉里克(生卒年：公元502～531年，执政年：公元526—531年)，当他还是个孩子的时候，他的父亲Gesalec在公元507年已经卷入和法兰克人之王Clovis一世的战争。Gesalec选择登上王位，以保证阿马拉里克在伊伯利亚半岛的安全，但是Gesalec在公元511年被杀。整个国家以及普罗旺斯地区从那时起被他母亲的祖父摄政。之后由东哥特的Theodoric代替摄政，在公元522年，年轻的阿马拉里克宣布称王，四年之后，趁Theodoric刚刚去世，他借助伊伯利亚半岛的皇族势力将朗基多克省划入自己的领土，将普罗旺斯让给他的兄弟Athalaric。阿马拉里克和Chrotilda结婚，女儿嫁给了Clovis一世，但是他又与她的妻子不合，因为他是阿里乌教徒，而他的妻子是天主教徒，从而使占据着巴黎的法兰克人之王Childebert一世乘机入侵。公元531年，阿马拉里克在纳尔榜城(Narbonne)被击败，退守巴塞罗那。最后，他被自己的部队里的士兵暗杀。

后记

利用最后剩下的篇幅，简单说说恶魔城里的哥特建筑(Gothic Architecture)。恶魔城是多种风格建筑的融合体，而哥特风格则是最能凸显这个游戏的意境和氛围的一种。哥特建筑与哥特民族之间关系并不密切。

哥特建筑特点之一

在《苍月》中有这样的彩色图绘马赛克玻璃长窗——stained glasses(月下的奥洛克伯爵房间也有)。当光线透射进来，这种瑰丽的、华美的、诡谲的装饰品就能够改变人们的感官。



哥特建筑特点之二



肋棱拱顶



尖拱



飞扶壁

拱顶扶壁，这个场景比较多。利用肋棱尖拱分担立柱的承重，尖拱本身是一种富有伊斯兰风格的建筑特色。扶壁用来削弱墙体自重，抵消墙体向外的力量。

哥特建筑特点之三

作为哥特式教堂建筑风格的尖塔尖顶——Spires。但也非绝对，哥特建筑中也有一些是平顶平塔的。



栏目主持 羽纹



洛克人世界

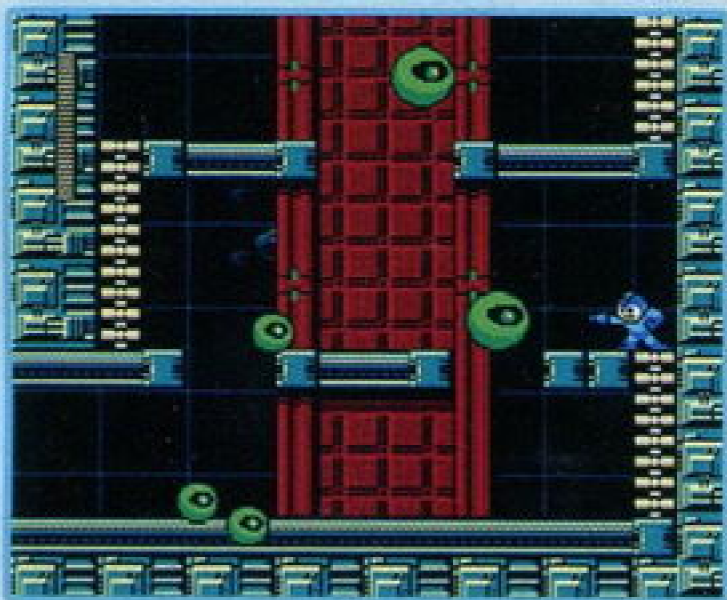
不久前，Capcom放出制作《洛克人 9》的消息，并称作品会在全部次世代家用主机上发售，游戏的画面和音乐都将以8位机的形式重新制作，游戏难度也将与元祖系列一致。而在7月初举行的洛克人主题展会“SUMMER2008”里也提供了该作的试玩版，下面就让我们一起看看任天堂北美杂志社(下简称“N”)对制作人稻船敬二(下简称“稻船”)的采访，看看这位“《洛克人》系列”制作者对本作的看法吧(由于篇幅问题，笔者只找了几项比较重要的内容)。

文 骚扰天皇·SK

《洛克人 9》制作人采访

N：你为什么在时隔20年后，才开始制作本作呢？

稻船：我愿意给所有“《洛克人》系列”游戏做续作，因为在我加入Capcom的时候，“《洛克人》系列”刚刚开始，我希望给任何一个好游戏做续作。可惜的是，以前游戏里简单的快乐并不能让现在的玩家满足。也许当你把以前的作品风格拿来做游戏，可能会被批评这些游戏的风格太过古老。因此我认为给元祖洛克人做一个续作十分困难。当任天堂推出Wii时，我认为这是一个机会，Wii为玩家们提供一些简单的游戏，而且价格也不贵。虚拟频道(Virtual Channel)还给玩家提供机会去玩经典的游戏，而我们也从这些角度出发，决定做一个经典系列的续作。



◀回归原点的作品，不知道各位读者是否还习惯这个风格。

N：在这次制作游戏的时候，你会用一些不同的手法吗？

稻船：我虽然是游戏制作者，但我更关心游戏的制作思路和制作过程，这次是由Capcom和以前负责制作“《ZERO》系列”的Inti Creates联合制作，我会检查所有的内容。因为是经典游戏的续作，我们除了会保留以往例如“可以从八个舞台中选择一个，并可以使用从BOSS那里取得的武器来攻略关卡”等要素外，以前的经典人物自然也会在本作中出现。我们采用怀旧的画风，一部分原因也是想体现经典的魅力。新作中还会加入一些新的动作要素，玩家需要灵活地运用大脑和技巧，才能完成这个游戏。

N：这游戏会用类似FC的操作还是其他的操作方法？作品的难度会如何？



▲难度将大幅提升，玩家又可以享受“自虐”了。

稻船： 操作和以往的系列一样，利用十字键和另外两个按键就能轻松控制。难度方面，我认为现在的作品难度都太过简单，而本作的难度会回归当年FC的水平，如果当初的玩家反应力不如以往的话，我们也没办法(笑)。

N： 还可以用其他人物来攻关吗？

稻船： 这个就是机密了，我建议等游戏发售后你亲自玩玩，就会知道了。

N： 面对“回归系列原来的感觉”这个任务，你有没有感到压力？以后还会有更多的《洛克人》游戏吗？

稻船： 压力？我觉得很兴奋，当我制作这款游戏时，感觉自己回到了那时候，灵感如洪水般跳出来！就个人来说，我希望能制作更多的系列作品，这需要大家的支持。

N： 你有没有话要对等了10年的《洛克人》粉丝说？

稻船： 你们等待的时刻到来了！我们不仅给你一款新游戏，我们更希望你能在这款游戏中找到原来的乐趣！



洛克学堂

各位读者好！你们有没有想过像达人玩家那样拥有高超的技艺，却苦于没人交流，找不到提高技术的要点？是不是有时候观看录像、心得文章时却对里面使用的技巧一窍不通？本辑开办的洛克学堂将为你从基础开始，全面讲解系列各作的技巧。也许，其中就有能够帮助你的内容哦。

基础篇 生存技巧

在ACT游戏中，想击败敌人无异于两种方法——第一种是慢慢掌握基本技巧来提高自己的生存能力，并熟练地把它们运用到实战中；第二种是利用回复类道具上去硬拼。相信大部分玩家都是用第二种方式进行攻关吧？虽然第二种比起第一种要容易得多，但长久下来技术得不到提升，有时候甚至会退步。那么基本的生存技巧又有哪些呢？让我们一起来看看吧。

移动走位

在ACT游戏里，靠走位回避敌人的攻击向来都是一个重要技巧，而游戏中这个技巧却往往被玩家所忽视。通过适当的走位可以回避来自上下方的攻击，在元祖系列作品中大部分攻击都要靠走位进行回避。但近期的作品由于引入冲刺等动作，走位这个技巧在回避方面已经不再重要，但它还有个作用：那就是靠移动把敌人拉出视线范围，免除一些不必要的战斗。

跳跃

跳跃算是生存技巧中的灵魂能力，对瞬间反应力和观察力有一定要求。相对于只能回避平行攻击的移动走位，跳跃给了角色一个二维空间，能够通过跳跃进行攀墙、攀墙跳跃等各种高级技能；灵活运用跳跃可以回避大部分攻击。根据按键力度的大小，角色还能利用不同的高度来回避攻击。建议在一些敌人密集的地段用原地跳跃来练习瞬间反应力和回避动作中需要控制的力度。(如《ZERO》中某些不断出兵的地带。)

冲刺（滑铲）

可以说是移动走位的上级技巧，在近期作品中最常使用的技巧便是冲刺了，冲刺可以靠高速的移动回避来自上段的攻击。其实冲刺的最大用处在于赶时间，极限攻关中都要靠不断的连续冲刺达到减少通关时间的目的，和跳跃配合使出的衍生技能“冲刺跳”能达到用最快速度赶路的目的。此技能的缺点在于连续冲刺中比较考验玩家的瞬间反应能力，不熟练的玩家会经常出现冲刺中碰到敌人就手忙脚乱的现象。

攀墙

攀墙的作用是可以抓住墙壁慢慢往下滑，并且在下滑过程中玩家可以自由地进行跳跃、攻击等动作。由于敌人都是盯着玩家打，在BOSS战中利用攀墙往往能做到引诱对方的目的。

小心得

动作类游戏其实靠的就是玩家的瞬间反应力，往往回避敌人攻击都是靠个人的反应力能力和判断能力。建议在一些地形平坦的关卡内不间断地使用冲刺动作过关，达到锻炼反应力的目的。

以上四个便是《洛克人》中最基本的能力，而一些达人常用的“BUG刀”、“回旋斩”等技巧都是靠这四项能力发展出来，在下次的“洛克学堂”里将会主要介绍一些攻击方面的技巧。



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



8月即将过去，2008年这个火热的夏天，还有2008年这场如火如荼的奥运会，也都成为了记忆。作为玩家的你、我，在2008剩下的几个月中，又有什么样的打算呢？各位玩家，各位朋友，把你的所感所想告诉我们吧，“掌门人”，永远是掌机FANS的家。

乌冬的明信片

某天，疲惫不堪的我一回家就倒在了床上。父亲见我这样，把某物扔到我身边厉声问：“此乃何物？”我睁开眼睛答：“不知。”父亲一听，直接将这不明物体丢入垃圾桶中……看到那熟悉的图案，我猛地起身将明信片挖出来。定睛一看，居然是乌冬回的，太棒了！话说乌冬你为什么要模仿我的字回信，你不觉得我的字很丑吗？

未署名读者1



洋葱：我敢保证乌冬并没有“刻意”模仿。



乌冬：垃圾桶……我可怜的明信片啊。



如果我上一次"掌门人"



喜欢"掌门人"的原因是：因为我曾经发誓，如果我能上一次"掌门人"，宁愿以100元卖我的NDS。但还是没上，"掌门人"就是我的梦中情人啊！而小编形象Q图不好，不是太阴，就是太呆，如果全体改成正义的奥特曼兄弟，那是相当的有人爱。建议100辑全体小编形象就改为奥特曼好了，不仅适合我们小玩家，还使老玩家怀古之情油然而生，更吸引眼球。真改时可别忘了登是我刘兆荣天才的建议。

安徽 刘兆荣

嘟嘟："掌门人"随时都有机会上的，干嘛要拿可怜的NDS出气呢。

洋葱：大叔奥特曼、双刀奥特曼、辫子奥特曼……嗯，这个建议倒是可以考虑考虑的。

宇轩：哈哈，告诉我你的银行账户，我这就给你汇100元过去。

雷伊：全体奥特曼……那100辑估计也成了"奥特曼特辑"了。虽然意见采不采用现在还是个未知数，不过刘同学的大名已经登出来了，当然这可不是为了让你卖掌机哦。

羽纹：宇轩，你这算趁火打劫吗？

给羽纹的"哀的美熟书"

众编们，展信好！此封信的主要目的很明确，就为声讨羽纹。在92辑的"黄金眼Review"中对《MHP2G》的平台标注竟然是NDS！气煞我也，这么专业性的错误也能搞得出来。晕！这封信就是给羽纹的"哀的美熟书"（不明白的自己去查）。要是以后再有这种低级错误，就不要怪我很专业地用浓硝酸、浓××（以下省略千字）……

羽纹：紫枫大哥套版套错加之本人校稿的粗心导致和大家开了这个"国际玩笑"，这种原则性错误以后会全力杜绝。不过"哀的美熟书"到底是啥意思啊？本人百思不得其解，希望看"掌门人"的各位也帮我想想。

马修：是最后通牒书（ultimatum）的意思啦……

中国足球，唉……

想和羽纹同学聊会儿足球，话说个人是支持荷兰的，但欧锦赛上这支队伍在淘汰赛阶段输给俄罗斯，过早地出局，这实在叫人不爽！不知道羽纹支持哪支球队？

上海 胡凯

羽纹：咳咳，要问本人支持的球队嘛，说出来也不怕大家笑话，本人一直遵循的是"不支持除中国队以外的任何一支球队"的原则，不过中国足球近来的表现让人"绝望"，至此，中国队的铁杆FANS又少了一位……

马修：唉，中国球迷的心啊……帮羽纹透漏一下，如果足球游戏里有中国队，即使再弱再水，羽纹也会去用的。

虚拟世界……

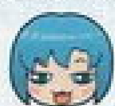


有时人活在虚拟世界里的感觉真的不错，虽然有人说我们颓废，但人总活在竞争与工作中多累啊。人生就像游戏，享受过程，不用金手指活着。人一生如白驹过隙，当然你有梦想那你人生就充满了意义，不要做天空中的一片浮云，我们要像流星一样即使划过，也留下了绚丽的轨迹！加油！

冯诚彦



雷伊：冯读者的文字写得很美，游戏有时候确实是一种能让人身心愉悦的美好东西，但是我们显然不能一直活在游戏里。就像你说的一样，人生需要享受过程，但显然，经常依靠游戏来逃避现实，是无法为我们提供享受人生的资本的。加油吧，在尽情体验游戏乐趣的同时，也不要让自己的人生留下遗憾。



马修：游戏是愉快的，人生是无奈的，学会笑面人生的一切挫折和困难吧，其实，享受人生本身就是一大乐趣。

我想对胧月小编说几句话，你凭什么说我家鲁鲁坏话，难道你妒忌人家那比你优秀N倍的头脑与同样比你美型N倍的样貌。我都不知你为什么支持布里塔尼亚的，自动画第一话开始我就对它十分反感，还有那个二皇子，我想他到了后期一定会露出原型，下场不用多说了。（虽然鲁鲁下场估计也好不了多少，但人家毕竟是主角，主角才是王道！）

中山 周捷贤



胧月：“喜欢你的鲁鲁修，让胧月说去吧”——其实不用太在乎我的一家之言，反过来想一下，布里塔尼亚没人气的话这动画早就拍不下去了。至于妒忌嘛，有莱因哈特在，鲁鲁修哪排得上号。(－_,－)



马修：呃，虽然没看，但这一两个月周围好像一直充斥着众FANS对这部动画的怨念……相信我，只有真FANS，才会在不满时心生怨念的。

从前的感觉，只属于过去……

我喜欢RPG，喜欢那俗套得不能再俗套的设定，喜欢看一个少年走向世界独自冒险的故事，也喜欢看一个平凡的孩子与伙伴们一同成为拯救世界的英雄，即使那只是几十个简单的像素，但在我眼中，那就是活生生的生命，直到现在，我依然会重温一些以前令我感动的游戏，但总是找不到当时的感觉，也许，经典只属于过去。

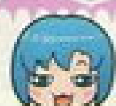
南京 张伟



马修：其实，俗套的剧情也没有什么，关键是能让玩家玩得感动。另外，当初游戏的感觉，除了游戏本身，还有很多游戏外的因素的，虽然经典不只属于过去，但从前那种感觉，只能留在心底去回忆了。

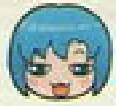
不知道两位小编MM是不是天天受到其他小编的欺负，我知道在男多女少的地方这种现象是非常普遍的，下次如果有人欺负两位小编MM的话记得一定要登出来，让他成为读者的公敌，尤其是宇轩！（因为宇轩特别色。）

黑龙江 欧阳方文


马修：怎么会呢，编辑部里大家都是和睦相处的，不会有这位同学所说的情况。


乌冬：其实情况刚好相反，试问这里哪个人玩格斗游戏的时候没给洋葱同学欺负过，现在男同胞们都抬不起头来了。

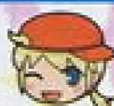

宇轩：抗议！为什么欺负MM这种事情老有我份啊……其实我也是受害者之一。


马修：宇轩，你也是……受·害·者？

满贯了！

回想一下发觉自己挺幸运的，小奖中过，大奖中过，交流空间上过，问题地带上过，虽然小奖是高乐高，大奖我想要NDSL却来了个现在在落灰的PSP，交流空间上了等于没上，FAQ电台等我把问题处理了才登出来，但我还是觉得很幸运了。

广东 邹振浩


LIKY：邹同学，现在你又上了"掌门人"了，你可以拿一个"大满贯奖"了，而我特意把你的这封来信登出来，就是想让无数怨念的读者来嫉妒你的，我估计有不少人要用怨念来诅咒你的，尤其是你那台落灰的PSP，哈哈哈……


马修：有些人要PSP，他却中了NDSL；有些人中了NDSL，他却想要PSP，唉，代表那些没有中过奖又没有主机的玩家鸣下不平吧。

平衡点

鱼与熊掌难以兼得，一个是前程，一个是兴趣，但他们却背道而驰。沉迷游戏，导致成绩下降；远离游戏，却让我感到空虚。真羡慕编辑啊！既能把兴趣转化为工作，把工作融为兴趣，享尽"齐人之福"，那是千千万万像我一样的FANS的目标……

中山市 梁志秋


胧月：齐人之福……难怪最近公司PSP、家中NDS的生活有些出轨的感觉。好，以上为玩笑。我们知道左倾和右倾都是不对D，在"沉迷"与"远离"间找到一个平衡点吧。如果毅力不坚定实在找不到的话那还不如远离，这样的"空虚"对于人生来说只不过是毛毛雨。



关于光盘的致歉声明

第93辑《掌机王SP》出现了光盘读取困难的情况。接到读者反馈后，我们立即责成光盘厂查找问题并改进。至94辑上市后，光盘厂多方检测确认光盘符合国际标准并无质量问题，但读者仍反馈出现读取困难的现象。再经过印刷运输多方面调查发现，因天气炎热潮湿，附赠的迷你手册印刷油墨中的部分渗透性强的成分渗过紧挨着的光盘袋，沾在光盘上，造成了读盘困难！经过我们实验，读者朋友可以使用棉签蘸酒精擦拭光盘上类似油渍的部分，大部分能解决读盘问题。从95辑开始我们会将迷你手册夹在书中，与光盘隔开，以解决此问题。对于93辑和94辑出现的问题，在此向读者朋友们致歉。

要炫耀就选拿手的！

前段时间通了一遍《战神》，选的还是Hard难度，那叫一个惨啊！光是小兵就不知道让我死了多少次，最后的BOSS更是不知道花了我多少小时。可这还不算什么，最可恨的是第二天中午我给同学玩了一下，还是那个难度和那个BOSS，他一次就搞定了，你说郁闷不郁闷！

浙江 陈强



马修：这说明不了什么，谁都有自己擅长和不擅长的游戏，陈读者不用太在意。

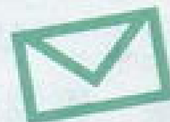


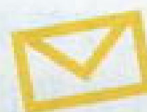
乌冬：嗯，对，下次想在同学面前炫耀的话记得选自己拿手的游戏，要不然自己先偷偷练上几局，如果还是不行的话就在你同学玩的时候干扰他……



洋葱：乌冬，你果然很有经验。

《掌机王SP》邮购信息





目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87、88、90、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第93、94、95辑，定价：9.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10、11辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价：25元。《NDS宝典》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》定价12.00元。以上价格邮费全免。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

嘟嘟闯关记









你一言我一语

强烈要求换回以前的专业MM封面！

sonyVSnintendo

马修：GG是暂时的，MM才是永恒的！

我只想说，把封面换成游戏封面吧。

不语

马修：放心，我们的封面会越来越丰富的。

为了上"掌门人"，我老本都出了，买了一本作文本当作稿纸……

镇江 王亦玮

马修：嘛……一本作文本，不用这么拼的。比起稿纸，更重要的其实是内容和字的清晰度。

小编们，我苦啊！一个月存50，要存几年才能换到小P啊？等我存到钱，PSP-2000都只要几百了吧？

深圳 未署名读者2

马修：帮你算一下，大约要两年半，但是我相信你也不会两年半内都是每月只攒50，加油吧！总之没有什么是一成不变的。

不知道嘟嘟和洋葱是不是腐女啊！琉璃JJ在的时候"美图秀"偶尔会服务下"腐女"啊！希望两位JJ就算不是腐女，也为我们女性读者谋点福利。

未署名读者3

宇轩：其实看到最近几辑《掌机王SP》美图秀中出现的"异常物"你们就应该猜到答案了。

感情上的起伏和之后临近大学毕业时出现的一系列琐事，使我临危领悟了"男儿有弃不轻放，只是未受真打击"的真谛……

Rousant

马修：不管怎么说，欢迎回来。感情的事虽然刻骨铭心，但走出来也是那么回事，更重要的还是要把以后的路走好。

祝各小编薪水多多（不包括老编辑哦）！

成都 未署名读者4

LIKY：为啥，为啥不包括老编辑啊。

为什么掌门人有些来信没有写信人的名字？

小滋

马修：有些来信是没有署名，有些名字写在信封上，但在在抽奖整理后发运中和信分离了，因此各位一定在信的末尾和信封上都写上名字，这样才能双保险。另外本辑开始，没写名字或信上名字发生遗失的，我们一律以"未署名读者"代替，不会让来信者名字那里空着。



下辑预告

《掌机王SP》96辑 9月下旬全国上市

关注重头游戏攻略特快





NDS

东京魔人学园剑风帖

NDS

蓝龙 PLUS



PSP

FATE/老虎斗技场 加强版

庆《掌机王SP》100辑 参与有奖互动活动



《掌机王SP》即将迎来100辑诞辰，在此我们特别举办3个有奖互动活动，希望各位读者够踊跃参加，一起为我们的100辑增添精彩。

活动1 搜索VIP读者

收集齐《掌机王》1～9辑以及《掌机王SP》1～98辑的读者，附上自己跟全部杂志一起的照片，并写下100辑感言，寄回编辑部，我们将会送出VIP读者特别礼品。

活动2 100辑有奖征文

讲述自己与掌机以及《掌机王SP》相关的点点滴滴。优秀文章我们会选登在100辑上。获奖读者除了获得稿费外，还将获赠2009年全年《掌机王SP》。

活动3 100辑特别贡献奖

你可以为我们的100辑提出富有创意的建议，也可以为我们的100辑增加自己的亮点，可以是一幅画、一首歌、一段游戏视频，以100辑庆为主题自由发挥，我们将会评选出“100辑特别贡献奖”，送出特别礼品以及2009年全年《掌机王SP》。

联系地址

兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部（收），
邮编：730020
Email邮箱：pgking@263.net。
来信请注明“100辑活动”。

特别报道





特约记者：盲先知

在奥运会如火如荼地进行着的时候，编辑部里的众人自然也都个个热血沸腾。在为祖国健儿加油助威的同时，大家也不免摩拳擦掌一番。于是在盲先知的提议之下，大家决定也办一场运动会——游戏中的比赛用的游戏选择了NDS上的《新国际田径运动会》，比赛项目是游戏最初的三个项目：100米跑、标枪和110米跨栏。赛制则采取了两人一组分组对抗，三个项目中有两项获胜的队伍就能出线！22日下午3点运动会正式开始，除了紫枫、软饼干等数人临阵脱逃之外，其他文编和美编都纷纷摩拳擦掌准备赛出风范，赛出水平。在抽签分组之后，各位参赛运动员就展开了激烈的竞争。究竟比赛的场面有多火爆？究竟小编们的表现怎么样？究竟最终哪支队伍获得了冠军？请允许我卖个关子（众人：你这记者是怎么当的！）。如果想了解更多关于运动会的现场情况，请诸位锁定本辑口袋光环！

小编博客

宇轩



一个轮回后，又是宇轩我写博客了。有时候，人们总不习惯于太安逸的生活，老是想弄一点创新、惹一点争议，好引人注目。唉，"贱"呐……



抱歉，这里所说的SF并不是"沙发"的缩写（虽然宇轩一次都没坐过"沙发"），也不是篮球的小前锋，更不是旧金山，而是科幻（Science Fiction）的意思。

记得宇轩第一次接触科幻是源于凡尔纳的三部曲小说《格兰特船长的女儿》、《海底两万里》和《神秘岛》。虽然从现在来讲，科幻之父儒勒·凡尔纳所写的东西已经远远"跟不上时代"了。但就那时候而言，还是极具超前意识的。这三本看完，便从此一发不可收拾，不但把凡尔纳的所有小说全吞了一遍。还把当时所流行的《卫斯理》以及一些不怎么样的科幻系列都揽于怀下。到现在还一直保持着每月必买《SFW》的习惯。



科幻和游戏之间密不可分的联系我想大家都不用我多说了，《沙丘》、《星际》、《光环》这些耳熟能详的硬科幻游戏如果没有坚硬的故事背景支撑，可能其吸引力也会减去大半吧。其实，现在大多冠以科幻之名的游戏，充其量也只能算是"幻想"而已。一些无视科学规律甚至无视逻辑的设定也常常出现。动不动就宇宙纪元、外星人、超空间旅行、激光武器，好像不这样说就会缺乏气势一样。其实，现代科幻本来就有软硬之分。硬科幻就是严格按照科学、逻辑规律来写的故事，而软科幻则是那些背景相对较小，只是借助科幻来表达叙述的故事。无论是硬科幻还是软科幻，只要作者水平够高，都可以写出精彩的文章来。游戏也是同样，背景只是作为游戏品质的衬托，大可不必夸夸其谈，硬塞一些宏大的设定进去，让人看着宏伟，实则无味。



我们常说，你看看她老公长相惨的，简直是"一朵鲜花插在牛粪上"了。殊不知，牛粪可是不得了的"有机"养料，只有在有养分的土壤里，鲜花才会长时间地盛开、生长。如果你把它摆到花瓶里，看着吧，不出两天就会枯萎死亡。人如果一直生长在最优越的条件里，那他也不一定就是最好的。就拿游戏来说吧，我们玩游戏，是为了什么？学习？思考？废话，当然首先是为了快乐了。那么玩PS3的人和玩FC的人，你觉得哪个更快乐？好吧，答案是我也不知道。我们只知道，进步是必须的，如果一个游戏或一台主机让你玩一辈子，你一定不会开心。但要说是否花的钱越多、设备越高级，玩得就越开心，我们就无从知晓了。鲜花是要短暂而美丽的一生，还是要长远但平凡的一生都应该由鲜花来自己定夺，强硬地相互指责只能让大家到最后都得不到快乐。



不知道大家有没有玩过一款文字AVG，名叫《Narcissu（水仙）》。在看完它催人泪下的故事之后，我们可以在其附带的特典中看到制作人的话：我尽量想减少画面的表现力，减少角色的语音，以让大家能够从文字中得到更多的想象空间。乍的一看，这话很有道理。一旦画面强了，语音多了，文字的表现力也自然就弱了。但宇轩却不这么觉得，既然是游戏，那么画面与语音就是它的一部分。故事再感人，文字再优美，如果以此就削弱其他元素，还不如直接卖小说来得更加实在。文字小说最能让人发挥想象空间，但理解起来也最困难。加入画面变成漫画之后，想象空间就得到了削弱，但同时，读者也能更轻松地了解到作者想表达的意思。画面动了起来，变成电影之后，想象空间就很少了，但故事变得更加连贯，也更加紧凑。最后，如果它做成了一款游戏，那么就必须加强作品的娱乐性、互动性以及其他各种多媒体要素。这几种艺术形式，各有各的分工，就看你想要表达什么，面对什么样的消费群体。放错了位置，其效果自然也就差了许多。至于那种只是为了偷工减料而强调"游戏性"至上的说法，我们抱以轻轻一笑就可以了。



小编寄语

宇轩



◆下了N多1080P和720P的电影，在追求了画质之后，猛然发现自己的音响设备实在是太差了，于是开始研究起5.1声道的相关知识。目前采购方案为光纤解码器一台、1米光纤一条、方口转3.5mm圆口转接头一个、有源低音炮一个，再加上一堆卫星箱。天啊，次世代的消费什么时候才算完啊……

◆重写了NDS专辑上《塞尔达传说 幻影沙漏》的攻略，目前还没有觉得NDS上哪款游戏能达到那种境界的。任饭是当不了了，我当个《塞尔达》饭总可以吧。

◆女友不太会做饭，于是一点一点地教了一些，领悟力不错。在家吃过之后，就再也不想去吃又贵又难吃的快餐了……

胧月



★好强，中国代表团。

★某射击比赛不得不让我怀疑那个两度在奥运会上失手的家伙是不是有"万年老二"情结，登顶会空虚星人？

★谏山实生、新良悦子最高最高最最高。撇开滥俗到只能有偶尔流星一现的当今国内流行乐坛不说，即便是平均水准较高的J-POP，耐听的歌其实也不太多了，注意是"耐听"。

★幡然醒悟，痛下决心这辈子要买的手办只剩寿屋版的泽渡、美坂和仓田——虽然出不出都是个问题。

雷伊



■原本我一直猜测的是PSP-3000会在TGS期间公布，并于12月配合《异说 最终幻想》等大作一起发售，没想到在GC2008上就闪电公布了，并且10月份就会发售。10月份并没有什么具有号召力的PSP作品推出，在缺乏有力作品护航的情况下，孤军作战的PSP-3000能否取得令人满意的首发成绩现在真的很难说。是什么促使SCE如此匆忙地推出PSP-3000的呢？也许在不久之后召开的任天堂秋季发布会上，我们能找到答案……

羽纹



★奥运会在转瞬之间就结束了，其间给人留下深刻印象的场面也比较多，像博尔特100米短跑胜利时的狂妄表情、菲尔普斯令人惊异的个人勇夺八枚金牌、巴西和阿根廷男足会师半决赛所上演的"火星撞地球"比赛等等，每个都让人记忆犹新。当然还有我们因伤憾别人生最重要一战的飞人刘翔，希望你在4年后的伦敦再创辉煌。

★谭望嵩恶意踢伤比利时球员，除当场得到红牌外什么事没有；古巴跆拳道选手不服从判罚踢裁判，终身被禁赛。同样是踢人，咋差距就这么大呢？（笑）

★本月宿舍电费飙升至900+，看到帐单时我脸都歪了。

米格



◆除了掌机论坛外，没事的时候最喜欢逛手机论坛了。最近又听闻了有关魅族M8（一款仿iPhone的手机）的一些消息，喊了两年都没喊出来，佩服国人炒作能力的同时也为机友们鸣不平。还是当个玩家爽，你不想更新，Sony、任天堂都会出新机逼你更新。

◆接着上一条说，看到PSP-3000的消息，感慨主机更新换代之快，虽然PSP-2000下岗是迟早的事，但没想到居然会来得这么快。不过从功能上看，PSP-3000并没有给人带来多大的惊喜，只是黑客们又该有得忙了。

◆最后补一句，期待新版NDS早日曝光，看和PSP-3000哪个更值得买！

洋葱

■《伯爵与妖精》、《龙珠》，九月的动画太值得期待了，最近被《反叛的鲁鲁修R2》的剧情炸得半死不活……

■抽时间把《海猫鸣泣之时》的第二个故事看了，没有多少血腥的画面，但已经把我吓得近期不敢去看第三个故事了。虽然很多人都觉得《海猫》的人设那个什么了点，但其实看着看着也就习惯了。

■《灵魂能力IV》的自创人物太强大了，从美少女战士、马里奥到麦当劳叔叔都能造出来，且还原度非常高。第一次看到旁边这张蓝猫VS洛克人时所有编辑狂笑不已……



▲左边是乌冬同学最爱的蓝猫，右边是雷倒一群人的洛克人。



LIKY



◆同学公司每个周六上午都有固定的羽毛球活动，于是我也成每次必参加的积极分子，之前已经很久不打了，现在有了固定场，而且是蹭球打，实在是太爽了。劲头上来了后，不仅下了专门的羽毛球教学视频看，还买了新球拍，嗯，还是运动好。

◆一个朋友因为有平安银行的信用卡，看新片都只要10元，于是和我一起看电影成了家常便饭，我最近一个月看电影的次数超过了过去几年的总和，实在有点夸张。

◆《火纹》H3还在继续奋战中，上次还在抱怨难度变态，但当我熬过了最初的几关后，发现后面是越来越简单了，或许《火纹》一直都是越到后面越简单吧。

软饼干



◆截稿前几天，一次台风突袭了深圳，所幸自己上班路途比较短，没有直接遭受到台风的猛烈攻击。不过可苦了那些在外奔波的人们，走在摇摇欲坠的招牌和树木边，确实有点提心吊胆。所幸这台风天来得快去得也快，第二天就恢复如初了。

◆某天出门买东西，回家时发现钥匙和手机都没带，屋里有人但是我用力敲门都没人来开，反而是吵到了隔壁人家。我原以为要骂我闹出这么大动静呢，没想到那大姐倒很客气，不但没骂人，还借手机给我用，真是帮了大忙了。看来这邻里关系融洽真是利己利人的大好事。

◆去买记忆棒，不禁感叹这组棒的价格真是便宜得让人没想法了。

紫枫



◆**问题是什么？**

“你喜欢我，我很欣慰。不过你和大多数男人都是无聊的东西，只会炫耀自己的成就、地位、收入，其实这些东西根本不能让你的形象更好一点。总之，如果你拿钱出来，就可以补偿我和你在一起的痛苦。如果没有钱，那我对你就只有同情了，可是你又不要我的同情。”

◆**杂**

很多人分不清到底什么事情才是重要的，只会无知地迷失在自我的喜好当中。就如有些人会去做义工帮忙扫街，但家事从来不管；有些人会花很多钱去建庙，但对自己的亲人如铁公鸡；有些人在外面和颜悦色，但对自己的家人却暴躁如雷……

非常遗憾，世间充满着这样的事情，而且就在彼此之间。

马修

◆开幕导播很该死，中国男足很无语，中国男篮很努力，举重乒乓球跳水很优秀——本人对本届奥运会中国队的印象。

◆夺金固然值得高兴，但是大众对于失利者的理解安慰以及对别国选手精彩表现的认同，更证明了国民心态的越来越走向成熟。个人感觉，面对胜负得失时表现出来的宽容和大度，是作为本届奥运会东道主的中国的最大收获，其意义远超过51块金牌。

◆玩《刀魂4》，从格斗高手洋葱那偷艺一套Kilik的“大老板连”，受益匪浅。

◆最后一条，留给即将到来的《口袋妖怪 白金》！

盲先知

○真正的男人只有在打哈欠时才会流泪！——观近期Q上许多人都用的某条签名有感。

○一位好友最近刚换工作，到了新单位后告诉我，她们公司里的人平时都用一种可怜的眼光看她们部门的成员，甚是可怜。这样的一份工还是她通过不懈的努力才找到的，现在研究生找个工作都这么不容易，不得不感叹竞争的激烈。

○看奥运之余，不由得想起前几年在北京时的日子，耳边也突然回想起何勇的那首《钟鼓楼》。抛去其他内容不谈，这首歌里那种悠闲的感觉倒是刻画出了北京特有的一种慢节奏生活，那样的生活节奏现在恐怕想做也做不到吧。

乌冬

●PSP-3000就这样公布了，比2000的改进是多了一个麦克风和换了块LCD屏，我在想如果把LCD屏换成触摸屏的话那岂不是……（笑）

●奥运会圆满成功，国家奥运代表团高居金牌榜榜首，实在是可喜可贺。

●9月除了有《白金》外，另一个自己比较关注的就是《天元突破》的剧场版。个人觉得动画版最遗憾的地方就是结局了，真希望在剧场版里看到的一个较为圆满的结局，当然这只不过是自己一厢情愿的想法罢了。



▶为了迎接《白金》到来特地换了壁纸，原始形态的基拉帝纳气势夺人。

嘟嘟



◆最近吃得越来越多，天天喊着要运动却没什么实际作为，鱼与熊掌不可兼得，要圆润还是要清爽？放纵自己果然是不行的，有空一定要出去扭两下。

◆奥运闭幕了，几乎全是看重播，看的还都是断断续续的片段，某天好不容易看了个全场直播，结果喜欢的选手却屈居亚军，真是不痛快啊不痛快。

◆前几天头重脚轻眼冒金星，以为是感冒发烧，后来才知道是炎炎夏日给害了中暑，话说编辑部里好几位同事都有类似症状，各位同学学习工作繁忙之余也要注意身体啊，冷气温度和室内通风方面都要多加注意。

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

朱梦恬　昵称：炎月舞



性别：女　　年龄：20
拥有掌机：GB、GBC、GBA、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》、《啪嗒嘭》
地址：北京市石景山区海特花园41号楼1单元6层1605室
邮编：100043　　QQ：195592793
电话：13810621019
想说的话：希望能在交流空间里露个脸，满足我啦！

李志强　昵称：LZQ2008

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《合金弹头》、《洛克人》、《无双》
地址：南宁市人民路九栋三单元5011号
邮编：530001
电话：13788406584
想说的话：奥运加油，中国人民万岁。

贾天宇

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDS、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《应援团》、《怪物猎人》
地址：北京市海淀区太平路24号院
邮编：100850　　QQ：894085775
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

胡翔宇　昵称：掌机天堂

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：研究一切掌机游戏
地址：江西省南昌县莲塘镇梦里水乡
邮编：330200　　QQ：342050441
Email：hxy—1025@msn.com
想说的话：祝《掌机王SP》的小编们和掌机FANS暑期玩得开心、快乐！

黄波　　昵称：Freedom波

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《最终幻想》
地址：成都市武侯区晋阳路中央花园三期96幢3单元1A
邮编：610045　　QQ：470820432
Email：huangbo_470820432@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

张全

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：都有
喜欢的游戏：《战神》、《马里奥》、《恶魔城》
地址：浙江省温州市鹿城区天盛花园7幢405
邮编：325000　　QQ：398001338
电话：15868709101
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黎伟滨

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：NDSL
地址：广东省佛山市南海区桂城东怡花园D区1座506
邮编：528200
Email：gutieshenmk2@126.com
想说的话：Best Wishes！

石博文　昵称：抄梦

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《机战》
地址：辽宁省抚顺市抚顺二中（北校）高一（4）班
邮编：113006　　QQ：370176241
想说的话：爬格子的不一定是漫画家，也可能是战棋类游戏玩家。

林辰秋　昵称：超级赛亚人

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、PSP、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《GTA》、《恶魔城》
地址：江苏省南京市鼓楼区江东北路世纪花园39号502室
邮编：210000　　QQ：315642224
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

沈海波　昵称：帅得打喷嚏

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《山脊赛车》以及ACT
地址：浙江省宁波市东钱湖镇钱湖北路528号
邮编：315121　QQ：631177423（请注明《掌机王SP》）
想说的话：希望和人联机交流。

郑凯

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、GBM、iDSL
喜欢的游戏：大家喜欢的我都喜欢。
地址：浙江省杭州市拱北小区永宁坊9-1-601
邮编：310015　　QQ：106147236
想说的话：想和我交朋友的快和我联系吧，来信必回！

柳宝亮

性别：男
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《黄金太阳》、《恶魔城》
地址：北京市顺义区龙湾镇柳庄户村
邮编：101300　　QQ：527355928
电话：60461192
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

沈謇如　昵称：Ray

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《怪物猎人》、《恶魔城》、《光明之魂》
地址：江苏省苏州市相城区阳澄湖中路28号311室
邮编：215131
想说的话：我爱掌机。

昵称：火の枫

性别：男
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《火焰之纹章》
QQ：771958821
电话：13321276224
想说的话：各位《口袋》饭加我QQ啊。另外我可以加宇轩QQ吗？

吴少飞　昵称：西门吹牛

性别：男
拥有掌机：GBA SP（被没收）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：西安市西稍门民航家属院9208楼2单元201室
邮编：710082　　QQ：554203210
想说的话：希望猎人玩家加我。

王耀　　昵称：Jump丘

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：西安市新城区公园北路71号院4号楼1单元
邮编：710032
电话：13186196162
想说的话：希望广交朋友。

王超硕　昵称：小萝卜头

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《火影忍者》
地址：内蒙古包头市昆区钢18号街坊18栋3单元
邮编：014010　　QQ：935391797
想说的话：我喜欢《山脊》和《火影》。

天下聚会

栏目投稿信箱：mig@ucg.com.cn



栏目主持 米格

暑假终于结束了，恐怕不少玩家还都没有玩爽吧，不过不好好收收心可是不行的，在学期开始的时候就落下来，之后可就要费大力气才能追上来了。不过考虑到大家的情绪，今天特别来个暑期聚会综合报道，希望能够给你带来欢乐！

聚会报道

"天下聚会"深圳站——运动ACG一起上

文 Lucky

天公作美，聚会那天早晨并不很热，或许是大家心中的温度，将八月的炎热盖过。本次我们的聚会选择在深圳庐山酒店，9点群里的几名主要人员提前到达之时，伴随着高涨的热情，还没有坐稳就已经有人在喊："'怪物'，有没有'怪物'的？"那天的联机热潮就这样拉开了帷幕。之后其他PSP、NDS粉丝也纷纷投入各自的战斗中，每个人都争分夺秒地享受着聚会联机的乐趣。值得一提的是，这次聚会的主持请来了两位Coser打扮的女生——sara和花花，也算让我们的聚会洗掉了零女生的悲哀光环。两位女主持大方地为大家演唱了歌曲，正当众男生还沉浸在歌声的余韵之时，sasa还宣布问答环节开始了。不知道是丰富的奖品打动了大家的心，还是因为聚会现场气氛太好，大家一个个都争抢着回答问题。不过本来也就是些选择题，会与不会倒不是问题，反正靠蒙的说不定也混个奖品。不过很快主持人就宣布，下面进入俯卧撑惩罚答题阶段，答错问题就做"俯卧撑"的提议很快就被大家接受了。但每次争抢着回答问题的人依旧很多，并没有因为俯卧撑而退缩，有人为了吸引女主持的注意甚至举起了会场桌上放着的刀叉。而在主持人选定了答题者后，没被选中的众人又故意喊出错误答案欺骗一个个无辜的玩友走上了一条当众俯卧撑的不归路……

答题完后，比赛终于要开始了。除了《山脊赛车2》、《马车》这两场竞速大战外，本次聚会的压轴戏就要数《怪物猎人》比赛了，规则是多人联合分组打青怪鸟、沙龙王和轰龙，最后按照分数评选获胜一方。不过由于赛手们采用随机分组机制，比赛就添上了许多不确定性。由于武器的选择、怪物讨伐时间、身上携带物品等因素均会影响最终得分，所以搭档间的配合显得尤为重要。当然实际上RP也是很重要，要是青怪鸟一直绕场飞，沙龙王不给面子不出来，即便你拥有裸奔G怪的实力，夺冠也并不简单。什么？这边的一对倒霉鬼就遇到了刚刚说的情况？这可不能怪我乌鸦嘴，都是RP惹的祸啊。(-_,-)



▲这就是我们的全家福啦！

不知不觉中，聚会已经接近尾声，众人期待的抽奖活动终于要开始了。不管你在游戏中是否有实力，不管你对ACG是否有深入了解，只要你此刻和我们一群深圳玩友们聚在一起，就有拿奖的可能！除了一些小礼品，我们还为大家准备了电影票，大奖还有《高达》的键盘……

由于同样拥有一颗热爱游戏的心，我们相聚在了一起，也愿未来有更多玩友加入我们这个深圳玩友之家，和大家一起来分享游戏的快乐！

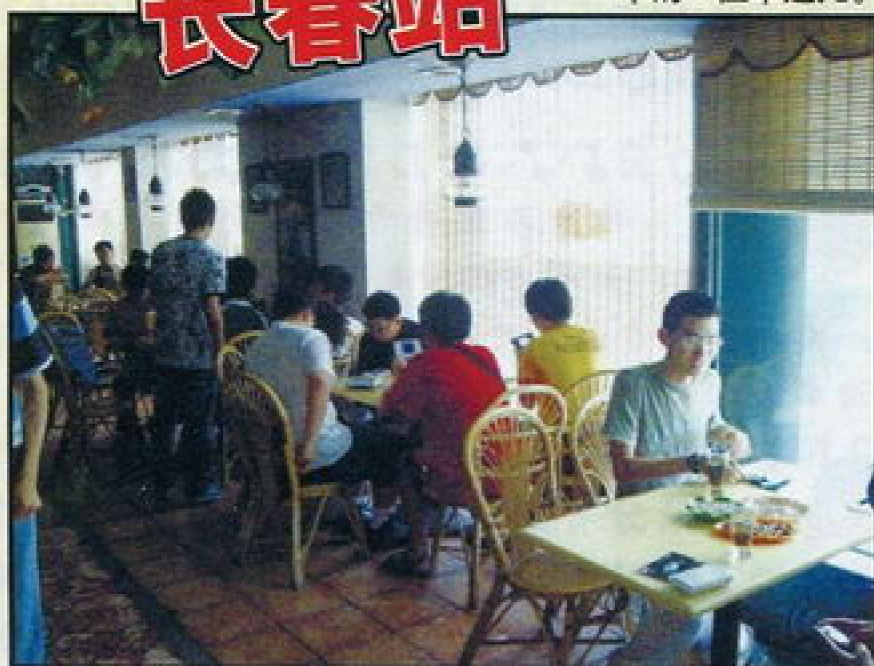
“天下聚会”大头贴

——贴你，贴我，留下精彩瞬间！

“天下聚会”长春站



▲幸运抽奖活动中的3位幸运儿。



▲所有玩家捉对厮杀，奇怪的是场面没有什么火药味儿，更多的却是一种温馨！



▲来张聚会全家福，愿大家还能再相见！

“天下聚会”无锡站



▲《WE》比赛，怎么玩就是玩不腻！

“天下聚会”汕头站



▲这两个人是在玩Cos，你看出这对不专业的Coser是在Play谁吗？



▲活动现场还夹杂漫展，大家一边品评一边与作者合影。

了解最新聚会日程，请访问：http://juhui.levelup.cn/

节目主持 米饼轩



Hi，同学们好，在与各位同学的闲聊中得知，最近一段时间是开学综合忧郁症的高发期，大伙的症状包括有失眠、空虚、无所事事、忧虑烦躁等。本饼干回想了一下自己读书时的经历，确实也有此类体验。不过嘛，我还是感觉兴奋大过忧虑。虽然开学又会遭到考试、作业的围攻，但又能与两个月没见的同学一起上学玩游戏，或者还能遇见新同学，那种感觉还真是不错哦。其实只要往好的地方想，就能以一个完美的结局迎来一个全新的开始。嘿嘿，扯了这么多题外话，还是来收听电台节目吧！本辑将要为大家解决关于"NDS多媒体播放器"、"PSP-3000"、"PSP主题文件"的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。FAQ，Let's begin！

首先是一则来自玩友**李 球**的问题，他来信向我们询问自己的M3DSReal为何无法启动多媒体播放器了。前阵子它将自己的1GB KingStone TF卡更换为SanDisk 8GB SDHC microSD class4，之后使用中虽然能够正常启动内核，但内核中的M3内置多媒体播放器就无法启动了，只停留在上屏粉屏，下屏白屏的状态，又更新了好几次最新的内核都没有用。米格询问了许多其他M3DSR用户，都没有出现这个问题，如果硬件上都没有问题的话，那么出现这个问题最大的原因可能就在于microSD卡格式化的文件系统了，建议你使用FAT32文件系统重新格式化一下microSD卡，然后下载最新的内核程序再重新拷贝试试。记得，一定要使用官网下载的全新内核，不要使用从自己卡上备份下来的内核，看看是否能够进入。如果依旧不行，很有可能是硬件问题，可以上官网联系厂商进行产品更换。

最近PSP-3000消息的放出，令许多本打算购机的玩友们又犹豫不决了。毕竟数码产品本身就有一定追新的成分，谁都想买到最新最流行的产品，可要是刚入手PSP-2000，这PSP-3000就上市，难免让人心中有些不爽。不过米格在这里也谈谈自己的一些看法，希望能够给最近打算买机的玩友一些参考意见。首先从已知的情报来看，PSP-3000在硬件设计上的参数改良并不大，其中与玩家息息相关的就只有屏幕部分，因此如果你经常需要在外出时户外打机，那么PSP-3000改良的意义对你就大了很多，但如果你不爱出门，2000也足以满足你的需求；其次从破解情况上看，PSP-2000依靠神奇电池工具在诞生后不久就惨遭破解，而PSP-3000应该会继承TA-088 v3的特性封死神电漏洞，因此短期内破解的可能就要小一些，也就是说PSP-3000出之后可能还要面临几个月的无破解期，真正享受PSP-3000的乐趣还要等半年以上的时间，这对于近期买机的玩家来讲就有些太久了。总而言之，PSP-3000并没有达到像PSP-2000增大内存那样大的进化，苦等3000还不如用上一两年2000后改用4000或PSPhone呢！

FAQ电台

神电工具再升级，全新界面更华丽！如果你想修机、破解，全新的DC7一定会成为你最佳的选择。想了解使用方法，还请参看本辑"玩转PSP"相关文章。

玩友**缘 分**来信向米格询问，3.71 M33-4的主题到了4.01 M33-2上是否还能继续使用。其实如果是官方PTF格式的主题文件，到了高版本还是依旧可以使用的，只不过多出来的功能会没有图标显示。如果是CXMB的CTF格式主题就比较麻烦了，有的可以使用，有的则不能，要看主题的改动幅度，如果不能使用，屏蔽掉插件就能正常开机了。最后要说的是，如果是那种需要刷写Flash0替换固件文件的主题包就不要尝试了，刷进去以后基本上都是不能使用的，而且还会导致PSP变半砖，需要依靠神电或其他刷机工具来修复，千万别随便尝试给自己找麻烦。

接着是陕西玩家**沈 一 凡**的提问："《梦幻之星携带版》单种武器收集率上限不是100%吗？怎么听说有超出100%？是修改的还是其他原因？"这并不是修改的。这个游戏也和《怪物猎人 携带版》系列"一样，官方会定期提供下载任务。在

里面的交换任务内换得的武器就可以增加武器收集率，也就是在没提供下载前100%的基础上再往上加，所以看到超过100%的收集率时也不用奇怪啦。



FAQ电台

NDS模拟器助手软件使用说明，让你没机也能玩爽NDS游戏！想要了解详细方法，还请参看本辑“玩转NDS”相关文章。

广告过后来看广州**大熊**玩友给我们来信：“《无瑕传说》里的战斗风格イノセント和ヴァーサス要如何取得？秘奥义要怎么放？”イノセント的取得方法是先将角色身上随便三种战斗风格的等级练至15，且赫尔玛娜已加入队伍，找一间旅店住宿一晚便能学会。至于ヴァーサス则更简单，只要和朋友联机游戏一次，存档后随意找一间旅店住宿一晚便可。秘奥义需要先将イノセント的等级练到10学会风格技能“觉醒”，装上觉醒后在战斗中进入觉醒状态时同时按下A、B就可以了。

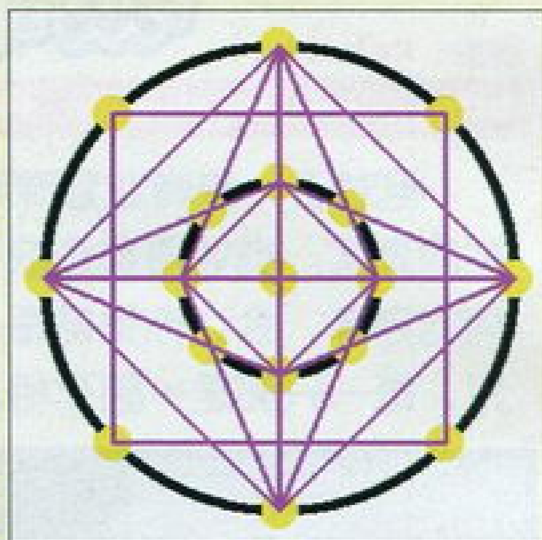
来自青岛的**李学辉**读者来信询问：“《机战AP》里敌人的回避率都很高怎么办？”《机战AP》里的设定就是我方和敌方的命中率都不怎么高，所以我方要用各种方法提高命中率。最保险的方法还是用精神“必中”，简单方便。其次可以派出有“EWAC”技能的机体提高周围人的命中和回避，科瓦特罗的Ace奖励也能提高周围一定范围内单位的命中和回避，其他如吃技能芯片、挂机体芯片等方法就不用说了。另外，“回避疲劳”系统对敌人也是有用的，玩家可以先耗一下敌人的疲劳再用主力单位攻击。



FAQ电台

奥运过后，不知道大家是不是看爽比赛了呢？如果还嫌不过瘾，记得看看本辑“口袋光环”带来的编辑部的“游戏奥运比赛”，有猛料哦！

继续来看郴州玩家**矮猫**的问题“我想问一下小编，《召唤之夜2》里的召唤兽コギウス君究竟要怎样才能提高好感度啊，我鼓捣了很久都没弄清楚。”这是几个比较难提高好感度的召唤兽里其中一个，コギウス君是通过画魔法阵或帮它清洁来提高好感度的，通常第一次都会要求画魔法阵，所以很多玩家都不知道从哪下手。魔法阵的画法如图所示，不过这个魔法阵的精确度要求比较高，记得交流前存一次档，以保证成功率。



上海玩家**高明伟**的的来信提问：“小编好，最近在玩《秘密特工叮当》，来到第一个场景的大厅后就不知道怎么走了，就是有个卖武器的电话亭，附近有许多进不去的激光门，在大厅下面还有一个巨大的雕像。希望小编能帮帮我。”不知道你在之前的场景内有没有拿到钛合金齿轮飞镖（Tie-R-Rang），你下到大厅一楼，绕到雕像正面就能看到激光束，在上面有个标记。用齿轮飞镖对着射击就能出现新的道路。其实以后的很多机关都需要利用指定的武器来破解，注意看画面提示就能知道了。

最后来看一则上海玩家**丘理**所提出的《MHP2G》问题：“请问《MHP2G》中同类武器的长度对攻击距离会有影响吗？我是用双刀的，不久前看到一个《MHFO》的视频，里面那把双刀好长啊。请小编们帮忙解答一下。”《MHP2G》中部分武器的造型给人带来错觉，例如像长枪中的宝石枪，其长度看上去就比其他枪类武器短了一截，但是实际性能上宝石枪并没有任何区别。至于你所说的在《MHFO》里见到的长双刀，那个确实是攻击距离加长的特别类型武器，属于《MHFO》的专有特色武器。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位学生玩家开学能有一个良好的心态！

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

奥运过去了，7年的等待结束之后，我们还是得回到现实中来。其实，只要我们细心，在生活中也能找到许多令人感动的场面。比如，那些相亲相爱的猫咪们……

城市街角中的喵喵写真

楼主：koko09

http://bbs.levelup.cn/showtopic-681503.aspx

相对于一些商业猫咪素材，我更喜欢这系列的真实。商业摄影是缺少感情的，而这个系列的猫咪，会让你觉得每一只都很像你家的那只，每一只都是一副死相却又惹人疼爱。















(完整内容请参看论坛原帖)

热帖推荐

大家帮帮忙 我喜欢上了一个女孩，但不知道怎么去接近她
http://bbs.levelup.cn/showtopic-662966-1.aspx
猪笼的“电车男”，不断更新进展中……

WS兄带你了解海南的五指山
http://bbs.levelup.cn/showtopic-664699.aspx
实拍照片，详细讲解美丽的五指山。

细数玩游戏时的十大窘事
http://bbs.levelup.cn/showtopic-681480.aspx
这些悲壮的故事都曾发生在你我身上。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

levelup.cn

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

奥运过去了，7年的等待结束之后，我们还是得回到现实中来。其实，只要我们细心，在生活中也能找到许多令人感动的场面。比如，那些相亲相爱的猫咪们……

城市街角中的喵喵写真

楼主：koko09

http://bbs.levelup.cn/showtopic-681503.aspx

相对于一些商业猫咪素材，我更喜欢这系列的真实。商业摄影是缺少感情的，而这个系列的猫咪，会让你觉得每一只都很像你家的那只，每一只都是一副死相却又惹人疼爱。















(完整内容请参看论坛原帖)

热帖推荐

大家帮帮忙 我喜欢上了一个女孩，但不知道怎么去接近她
http://bbs.levelup.cn/showtopic-662966-1.aspx
猪笼的“电车男”，不断更新进展中……

WS兄带你了解海南的五指山
http://bbs.levelup.cn/showtopic-664699.aspx
实拍照片，详细讲解美丽的五指山。

细数玩游戏时的十大窘事
http://bbs.levelup.cn/showtopic-681480.aspx
这些悲壮的故事都曾发生在你我身上。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，加标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

94 辑热点话题

暑假的收获

快乐自由的暑假已经过去，各位掌机玩家，一起来聊聊各位在暑假包括游戏、生活等各方面的收获吧！

收获啊，目前看了14部动画，算少了。

亨少

终于拿回了自己的游戏机，历时5个月后再次碰游戏，追上以前一直没看的 5 部漫画。

155006243

收获就是七个星期的补课……

青秀山

补了些漫画、动画还有功课，暑假里可以安心品味游戏了，慢慢玩着《FE》，最近又开始重玩《时之笛》，悠闲地在游戏中冒险的感觉非常不错，很难得啊！暑假……以后工作了就没这么轻松了

义 yi

要开学了！真快啊！

想飞的鱼

这个暑假买了X360啊，但是不怎么爱玩，自己学了一点电脑和英语。本来还想自学另一门外语的 但是发现自己没有任何基础就学太费劲……

德克诺维茨基

唉，报了个日语班，三级算是学下来了……可是总感觉啥也没学着。另外，高二了，该给自己找了一个高考目标，开学了游戏就不玩了，该好好学了。

パイロット

完美地宅了，游戏，模型，当然还有暑假作业。

神秘的瘦子

对于我们这些上班一族来说，暑假就是上下班的时候坐车的学生没那么多了。

archer

暑假终于把轰龙和迅龙给完美了，然后到电玩店刷机，结果被该死的ＢＯＳＳ 把存档弄掉了，泪……

战饭

完美了《战神》是最大的收获。

路西亚

暑假在家没开空调是我最大的收获了。

wataru

除了《火纹》完美就是补课。

青纱云扇

因为是高三的人了，所以一直在补课。收获就是知道时间的重要性了，一边补课一边打游戏是很难的……

澄星

把《高达 激战宇宙》完美了，《机战 A》5 周目完成！

RX840

这暑假……每天基本上只有一个半小时左右时间玩，天气热得不像话，而且电玩店的工作越来越忙了，没啥时间去玩通自己最喜爱的、超耗时间的战棋类游戏。我想，收获的也就只有“不爽”的感觉。

无我の境地

玩到了老任的两款音乐神作，《大合奏》和《节奏天国》，还尝试了玩恐怖游戏《七日死》，我果然不喜欢玩此类游戏……通了第一款传说《无暇》，接下来会接着尝试一下“《传说》系列”的其他游戏，还有就是偶的 PSP 棒棒挂了。

AXEJ 星

打工，赚钱，准备购机 or 买模型。

lylxy123

游戏总共玩了五六个——天啊，我高三了，习还没有学啊！

3369199

得到了自己的电脑。

lw5480

看了今年E3和CJ的报道，没什么。不过和女友却过得很开心。游戏补了去年发售的几款大作。

linfeng29

没收获，闷在家里……

xdhucd

本辑热点话题

PSP－3000

对于掌机玩家来说，8月份最震撼的游戏消息，莫过于索尼官方公布了PSP－3000，内置了麦克风，屏幕得到了一定的改良……本辑，我们就来聊 PSP－3000 吧！

参与方式：请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年9月3日发布在PSP 讨论区和NDS 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

掌机王 自由谈

栏目主持 马修

“我的稿子……怎么样了？”“我的稿子没有被PASS吧……”“收到我的稿子了吗？修哥？”这并不是最近才有的疑问，而是从马修主持“掌机王自由谈”后一直被大家这么问着——毕竟页数有限嘛。但是各位不必担心，只要你的稿件优秀，绝对没有被PASS的理由，只是哪辑刊登的问题。而且各位有投稿意向的朋友们也不必犹豫，该投就投，除了“投了有可能刊登，不投永远没有机会”这个万年理由，马修我对于第一次投稿的朋友的作品，要求上也都有一定的放宽甚至采用上有一定的优先。

《火纹》之轨迹——乱弹《火焰之纹章》设定

文 谷梓

伴随着NDS新作《火焰之纹章　新·暗黑龙与光之剑》（以下简称《新》）的发售，《火焰之纹章》（以下简称《火纹》）的爱好者再次把焦点落在了这部以当年《火纹》初代游戏为蓝本而复刻的游戏之上。客观地说，初代《火纹》虽然在各方面还不算成熟，但却创造性地完成了许多设定，并且一直把这些传统的设定延续下去。不信？那么就让笔者从《新》的种种设定入手，把系列传统反推回顾一番吧。



角色篇

说到“《火纹》系列”的主角，估计很多玩家都会脱口而出四个字“王家子弟”。就拿初代《火纹》中的玛鲁斯来说吧，国家沦陷，逃亡海外，几年后东山再起收复河山，最后大义凛然地挥起圣剑干掉暗黑龙，活脱脱一出“王子复国救世记”。而且“《火纹》系列”中形形色色的圣剑啊、神器之流都特别强调王家血统，渐渐的，这个传统便一直延续到了《苍炎之轨迹》。因为从《苍炎》两作游戏开始，主角不再是王子公主王公贵族，而是一介佣兵，这设定着实令人感叹时代变了。其实只要细心观察，你便会明白“王家子弟”这个设定的必要性，“《火纹》系列”一直都是围绕整个大陆的战争开始，要参与到战争之中，还要号令三军主持大局，没王家身分怎么可以？君不见《最终幻想XII》中的主角梵，无名无份的小市民一个，结果风头全被抢光，戏份全被占尽，最后只落了个路人旁观者的份，简直尴尬到极点。

骑士可以说是“《火纹》系列”中经久不衰的一个职业，而在这众多的骑士中又有一个几乎已经被默认了的传统，那就是“老骑士”和“红绿双骑士”。《新》中的老骑士名为杰根，一出场就是上级职业圣骑士，各项能力数据在当时堪称全队最强，可惜看似老练的杰根却有个致命的缺点，那就是成长率暴低（人真的不得不服老啊），没过多久便被许多后起的年轻之辈抢尽了风头。开篇几场制压战合理使用他的话会让难度降低不少，不过却会因此而抢了不少有潜力角色的经验，这对于玩家而言无异于艰难的选择啊。以后，在《火纹》的众多系列中都几乎会出现这么一位“老骑士”，（《圣魔》和《苍炎》的其实



不老，《晓女》干脆没有……）而玩家们也会亲切地把这一类人统称为“老马”。相比之下红绿两位年轻骑士则威风多了，他们通常一人速度成长优异一人力量成长强大，只要用心培养都会成为主角阵营中的强大先锋。

飞马三姐妹也是“《火纹》系列”全勤的一个组合，看看《新》中的这三朵姐妹花，有时候真是感觉挺郁闷的。飞马骑士的特点是啥，攻低防低就速度高，拉上去战斗最多也就是捡个便宜，真打起来吃亏的肯定是三姐妹。后来有了“救出”指令，她们的最大任务便从满世界飞改成满世界搬人，终究不是战斗的料。也许有人会问，为啥一定是三姐妹呢，难道就不能是三兄弟吗？这其中有观赏性方面的考虑，飞马那么瘦小，你骑个大男人上去飞得起来才叫有鬼呢。另外，飞马骑士可以转职成隼骑士（这时候你会发现她们的坐骑明明是独角兽，为什么职业名称却是隼呢？这也是系列中最为令人无法理解的设定之一），参照《幻想传说》中独角兽只会接近纯洁女子的设定，就不难推出飞马三姐妹存在的必然性了吧。



对了，还有一类人是几乎全勤出场的，那就是传说中的龙人一族。根据设定，他们最早也是龙族的一份子，不过后来把龙的力量封印在石头里面，以人的形态生活在大陆之上。这类人的最大特点莫过于人类形态时能力极低，但一旦变身成龙后那破坏力可不是吹的，缺点则是龙石这类东西不是随随便便就可以买到。在这群龙人族中小萝莉的出场率十分之高，就像《新》中的神龙族后裔奇琪，外表可爱不说，更能使用神龙的力量。而在第24章外传中被主角唤醒的神龙王那基，其外貌根本就是奇琪的成年御姐版本。

职业篇



《火纹》从初代起便奠定了其幻想式欧洲中世纪骑士传说的一个基调，所以丰富的职业大多都和那个时代相挂钩，例如骑士、佣兵、山贼、弓箭手之类。当下级职业等级过十，便可以通过特殊道具转职成上级职业的设定也一直沿用至今。随着系列的发展，职业逐渐得到补充设定逐渐趋于完善，就连转职道具也变得越发多样化。看看《新》中一个徽章便能把除飞马骑士和不能转职的职业外的所有下级职业通通转职，多方便，不过以前可就没这么好的事情了。

受益于职业变更完善的人有两类，一类是剑士，另一类则是战士、海贼之流（俗称斧头男）。初代并没有剑士这个职业，自然就更不会有剑圣。于是，在《新》中威风八面的那巴尔在初代也不过是个冷酷的英雄无用武之地的可怜人士，只得跟着佣兵去混日子。可自打《圣战系谱》中加入了剑士职业后，该职业拉风的POSE漂亮的攻击动作立刻成为了系列一大亮点，随之而来的剑圣更是将高速高必杀的优势发挥得淋漓尽致。从此，玩家普遍有了一个共识，只要是长发帅哥剑士（其实美女剑士也成），大都是人才。

斧头男的境遇和那巴尔差不多，人家那巴尔好歹能力还算不错，可这帮斧头男无论实力长相还是人品都没有半点出彩之处，实在不敢乱冲出去，生怕一个闪失便会死得很难看。如此可怜的设定居然延续了好几代，一直到GBA的《封印之剑》才终于扬眉吐气了一回。因为从这一代开始，斧头男便可以转职为“《火纹》系列”非常可怕的一个新职业“狂战士”。该职业人如其名就是够疯狂，力量大，必杀几率高，抡起把个头一般大的斧头砸下去，甭管敌人武器克没克到你，照样让他们非死即伤（重伤）。而且你永远无法预计他什么时候就来个会心一击，只要是会心一击就必然秒杀。具备这样的职业的角色如果是敌人，那么就算你出动最强剑圣和其对阵也难保可以全身而退。讨巧的是《新》中好像就是为了配合狂战士这一职业似的，故意安排了一个惟一一个可以转职成狂战士的角色，那就是海贼达罗斯（当然，利用本作新加入的“兵种变更”系统也还是有办法让转职成上级职业的人变为狂战士的），待等级上去后一个转职，那简直就是人挡杀人佛挡杀佛的鬼神啊。

武器篇

有了角色，有了职业，那么要拉上大地图战斗，自然需要武器。初代《火纹》便设定了武器耐久值这个东西，当数值归零时，再好的武器也会变成废铁。偏偏越高级的武器耐久值就越低，搞得像我这种勤俭持家的主儿一弄到好东东都藏着掖着就是不敢用，老是逼迫我方人员用所谓的钢啊铁啊之类武器去拼杀，想想都觉得惭愧。

《火纹》最为经典的战斗武器系统，便是武器相克原理，即剑克斧、斧克枪和枪克剑。一般来说，作战单位双方实力只要不是相差太远，那么被克住的一方肯定会吃亏很多。不过这也只是一种参考数据，万一实力差距太大，那么就算真的克了敌人也难免要恶战一场。那就好比让一个小孩子手持木刀，去和一个空手的成年高大男子比武。初代并没有将魔法的相克也一并设定了，这点复刻的《新》中也一样，魔法间俨然就不存在相克的关系。不过后来进化发展的“《火纹》系列”中，魔法也是相互克制的，火克风、风克雷、雷克火以及光克暗、暗克理和理克光。

说到武器，就绝对不能忘记《火纹》一直存在着的特殊武器，简称专杀系。这类武器也许各方面数值并不高，但它们却具有和其名字相称的对某种特定职业的专杀特权。打个比方，远程兵种武器如弩车之类的，对飞行职业（也就是龙骑士和飞马骑士这一类）那是绝对的秒杀。而骑士杀手、屠龙和破甲系列武器更是对骑士、龙族以及重甲骑士具备一击必杀的强大效果。这样的设定，无疑让战场上的变化更大，使得玩家需要考虑的东西更多更杂。

战斗篇



《火纹》的战斗方式是最传统的S·RPG，即如棋子般步步推进消灭敌人，最终占领城池过关。不过，战斗的设定精妙之处在于你可以控制的部分只是存在于我方行动回合，到了敌方行动时，只要双方一遇到肯定拼杀个你死我活，除非武器报废了。这就不像《机战》那类游戏，你可以经过一番细心思考后再决定该选择反击还是防御，又或许干脆来个回避。少了选择，则要求我们更多地在排兵布阵上下功夫，玩牛人战术一人冲锋在前的肯定会死得很惨。

提到“死”这个字眼，咱就无法回避“《火纹》系列”的又一个传统，那就是特别残酷的“死亡”系统设定。只要是战场上战死的我方单位（主角除外，因为主角死了，游戏会直接GAME OVER）会直接从队伍中消失，并且以后不会再出现。就算后期能得到“复活之杖”，能复活的人数也是少得可怜，这样的设定伴随而来的便是战场上的高风险。有人也许会说，那有什么关系，反正《火纹》游戏一向是以角色众多著称，死了一个，换一个顶上就是了嘛。其实不然，大凡能在场上冲锋陷阵的，基本都是玩家重点培养的角色。一个闪失该角色歇菜了，哪是随便选个人便能补上巨大空缺的。和《火纹》一比，《机战》一类就和谐多了，人家机体就算被打爆也顶多是驾驶员冒个头丢下一句“对不起，拜托了”然后退场，等战斗一结束交点学费便又能龙精虎猛地满世界乱窜，搞得现在的人对角色是越来越不珍惜，动不动就来个自杀式自爆打法……唉，真是世风日下，人心不古啊。

设施篇

既然是一款S·RPG，那么大地图总应该是有的，各种山川河流沙漠地形自然也少不了，城寨堡垒更是不可或缺。不过这里说的设施却不是这些，例如门扉宝箱之类的非逼你出盗贼来玩窍门砸箱的也不在讨论之列。

细想想，地图上总会时不时出现几户民家或者干脆直接整个村庄出来，在初代来说也算是一个亮点吧。你不去问又不行，咱是主角，要扶危济困拯救苍生；可当你进去后会惊奇地发现，基本上民家里面的人都只是在提醒你需要注意这个提防那个的，断不会给你一针一线，更不会突然窜出个什么角色哭爹喊娘地要跟着你打天下。因为给你道具，给你钱甚至还给你人的任务，一般都落在了村庄之上。久而久之，赶时间的玩家们便开始完全无视民家的存在，只会一味地往村口挤。

在《火纹》中存在着形形色色的商店，武器店道具店是给我方行进中提供军火救援物资的奸商之徒，不过就算明知道天下乌鸦一般黑，咱也不得不往里凑。不为啥，就为那可怜的武器耐久值。和这类明目张胆发国难财的“死之商人”不同，开隐藏商店的店长可就低调高傲多了。最有意思的是《新》中居然出现了关于隐藏商店的一段对话，特有意思，具体内容是这样的“这类商店为了不被发现而隐藏了入口，而且没有会员卡的都会被拒绝在外，所以普通人是没办法简简单单就进到里面的。”“那样还作得成买卖吗？”“不，完全没有客人，店长正为此而感到困扰着呢。”“那从一开始别把商店隐藏起来不就好了吗？”事实上，隐藏商店的价值有时候远比武器店那一类要高得多，因为里面出售的绝对是极为珍贵的东西，如转职道具啦，特殊武器啦，相应的物品价格也就水涨船高了。后来基本上进去采购的人除了拿张会员卡外，还得多带一张银卡，为啥，因为持金卡是可以打折的。

要进商店买东西，你总得先解决资金的问题吧。《火纹》可不比《机战》，《机战》里随随便便打爆一部杂兵机体都能拿钱（虽然我一直没弄明白，敌人机体都炸成灰烬了，你还拿什么去换钱）。相比之下，《火纹》拿钱的方法就要艰难得多了，要么从村庄中或者王家合作者那里搜刮（我居然用“搜刮”这个词），要么把宝箱中拿到的金块啦宝石之类的拿去商店当掉。当然，还有第三种方法，也是最为危险的赚钱方式，那便是让人又爱又怕的斗技场。去斗技场有几个好处，你在斗技场中只要打败对手便可以拿到很多经验值和金钱，升级刷钱两不误，还能顺带提高一下武器熟练度。初代最棒，带什么武器进去就用什么武器打，可惜这个优良设定并不是系列每代都延续，有时候居然还强迫我方使用斗技场提供的废铁武器，着实有点郁闷。要说坏处，那就是你永远不知道要面对的敌人有多强，万一整出个强敌或者武器相克的，直接杀了你也是常有的事情，到时候你连哭都来不及。如果单就危险系数而言，《圣战的系谱》就设计得相对人性化得多，你可以在开战前看到对手的职业和所携带的武器，实在不行可以弃权，就算角色真的在斗技场中失利，也只不过是负重伤回家修养而已，哪像后来的几作《火纹》，动不动就直接让人死掉。所以说，进斗技场得慎重，切忌沉迷，什么东西一旦沉迷就会十分危险。没到山穷水尽之时，还是少玩这种赌命的玩意儿为妙。



细算起来，自打NDS面世后就只是出了这么一作《火纹》，还是复刻的，势头远远没有当年的GBA猛啊。或许本作只不过是个试金石，或许不久的将来就会进行相应的补完，这也是广大《火纹》玩家的心愿吧。



索尼克 冲刺

NDS

◆SEGA◆ACT

本作与之前的GBA版"《索尼克》系列"相比，让人眼前一亮的地方有很多，而其中的音乐更是值得单独拿出来细细品味一下，没错，就是它音乐。本作的音乐制作人是长泽秀树，这个名字似乎对有些玩家来说比较陌生，但稍有一定玩龄的人都知道DC上的经典另类游戏《街头涂鸦》吧，玩过的人无不称赞音乐所流溢出的嘻哈街头文化元素，其中的大部分曲子便是出自长泽之手。在本作中，长泽充分发挥了他擅长的Hip-Pop、R&B、电子、DJ舞曲等各种时尚前沿流行音乐风格，并在BGM中大量的引用了各种人声衬唱，加上各种强节奏音的处理，配合着索尼克的极速奔跑冲刺，当真是酣畅淋漓，爽快至极！譬如水上宫殿关卡中的《Back 2 Back》，一开场的极速冲刺便是伴随着同样速度极快的女声饶舌RAP，相当拉风。海上航母关卡中的《Jeh Jeh Rocket》，浓烈的电子舞曲风格，加上密集的鼓点，再衬上童声配唱，使你在游戏中都不自觉地打起拍子来。BOSS战的《Metal Scratchin'》更是通过电贝司的低音极佳地渲染出了紧张压迫的气氛。整体来看，长泽对曲子节奏速度感和力度感的把握，完美地营造出了索尼克"酷帅飙爽"的游戏氛围。



评论人：翔Lotus　评分：9

上旋高手3

NDS

◆2K Sports◆SPG

"《上旋高手》系列"是2K公司的经典网球作品，本作是系列第三作，也是NDS上的第二款《上旋》作品。该作不论是画面还是操作，在NDS上的同类作品中都属上乘。

本作的画面相当出色。游戏界面简约明了，比赛场景和选手也全部3D化，但是限于NDS的机能，选手看上去有点粗糙，这点在使用Zoom视角的时候尤为明显。游戏偶尔会有跳帧的情况发生，但并不影响游戏流程，比起前作更是有了很大的进步。与画面的可圈可点相比，本作的音效就显得差强人意了。虽然有全程语音播报比分，但是击球声、观众的喝彩声都显得十分单调，很容易让玩家产生厌倦感，这点还有待改进。

"《上旋》系列"一直以出色的操作感与真实感著称，本作亦是如此，但新玩家上手难度有所增加。本作可玩的模式不多，不过都各有特色。其中最耐玩的就属职业模式了，每个玩家都可以按照自己的意愿，创造出只属于自己的角色，通过训练（小游戏）让自己的角色不断变强，赢得一座座冠军奖杯，最终登上世界第一的宝座。虽然本作有着出色的操作手感，但仍然不能掩盖游戏的一大瑕疵——单调。一旦熟悉了操作在游戏初期也能轻松地拿下比赛，小游戏只要掌握了技巧也可以不费吹灰之力通过——但这也使本作模式偏少的缺点显得更为突出，而收集要素就更显得鸡肋，虽然有球衣、球拍、比赛场地等很多名目，但是，只要在职业模式中把排名升到世界第一，基本上就全部收集齐了，并没有显示出收集的特殊性。这不得不算是游戏的一大缺憾。



总体上讲，这是一款优点大于缺点的游戏，算是NDS上的同类游戏中的佼佼者，喜欢网球游戏的玩家可以一试。

评论人：杜瑞　评分：7

火热秘技



栏目主持：盲先知

很多游戏都有一些比较“残忍”的设定：鱼与熊掌不可得兼，想要得到某些东西就要失去某些东西。拿最近的《火纹》来说，要想要ナギ加入，就要放弃神剑和牺牲掉チキ。不过有了秘技和金手指之后，这种问题大多就能迎刃而解，心动了吗？

NDS 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

日版 ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑 秘技



刚拿到游戏时选择了H5难度，刚开始几关难度还真不低，敌人的数值高得吓人。不过可惜的是后劲明显不足，几关过后就玩得很轻松了，主要是因为后期敌人的能力高不过我方已经成长了的角色吧。希望制作者能在关卡设计上再增加一点难度啊。

○双剑双龙

进入24章外传后，俗称“御姐龙”的ナギ就会加入并附带一把弱化版神剑。而实现这一目的的条件是之前不拿到神剑ファルシオン，并且在24章结束前让俗称“萝莉龙”的チキ送命。不过游戏的一些设定让我们有了两全其美的机会。首先正常地获得神剑并收得萝莉龙，然后在24章派萝莉龙出场并且带着神剑送命。这样在过关的时候系统会判定为玩家既无神剑又无萝莉龙从而进入24章外传，这样我们实际已经拿到弱化神剑并把御姐龙招至麾下了。由于系统设定人物死亡后身上所带的道具会在过关之后回到运输队里，所以真的神剑其实还在我们手里，而萝莉龙只要用之前获得的复活杖复活即可，这样就实现了双剑双龙全部入手。

NDS 新国际田径大赛

美版 New International Track & Field 秘技

这款游戏在编辑部比赛中小火了一把，一些小细节也在众人的游戏中被挖掘了出来。



○挑战模式

在游戏中达成一定条件就能开启挑战模式的内容，这些挑战的内容都和Konami之前推出的一些其他游戏有关。

内容	条件
青蛙挑战	职业大奖赛模式Esay难度通关
火箭鼠挑战	职业大奖赛模式Esay难度通关并获得全部金牌

○特殊动画

在职业大奖赛模式里玩家可以在项目中作出一些特殊动作并获得额外的分数。

内容	条件
飞碟射击	一枪打中两个飞碟
400米跑	浑身带火地冲过重点
标枪	以90度角垂直向上扔标枪
链球	向后扔出链球砸坏屏幕

PSP

都市滑板

美版　Skate Park City　秘技

○隐藏人物

在任务中玩家能获得徽章做奖励，一个任务中最多能获得两个甚至三个徽章，在一些支线任务里也能获得徽章。徽章的数量关系到了隐藏人物的出现。

人物	条件
Zoe	获得35个徽章
Joy	获得85个徽章
Lee	获得135个徽章

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS

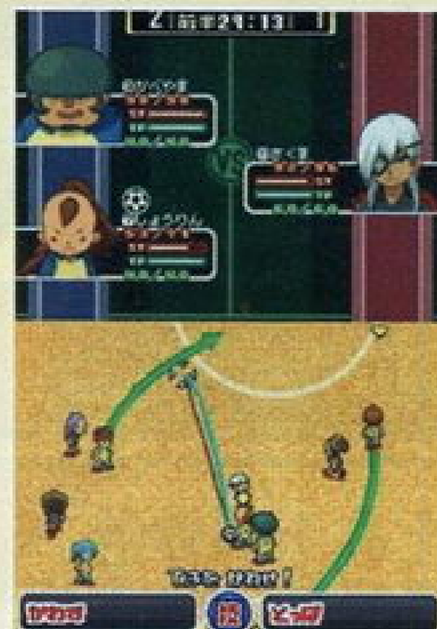
雷电十一人

日版　イナズマイレブン　金手指

○ GameID：YFEJ 73C676A2

踩地雷后获得热血点数16倍
521588D8 EBFFFF8F
021588DC EAFA9DE3
E2000070 00000010
E1A00200 E58A0074
EA056218 E1A00000
D0000000 00000000

踩地雷后获得友情点数16倍
521588E8 EBFFFF8B
021588EC EAFA9DE3
E2000080 00000010
E1A00200 E58A0078
EA056218 E1A00000
D0000000 00000000



队伍常处于燃烧时段中
0206294C EAFE75AB
E2000000 00000020
E3510000 059FC00C
13A0C000 E580C000
E5900000 EA018A4D
0000FFFF E1A00000

踩地雷后获得经验值16倍
52158820 E0200691
02158824 EAFA9E0D
E2000060 00000010
E1A00200 E58A0070
EA0561EE E1A00000
D0000000 00000000

得分最高
0204B44C EAFED2F3
E2000020 00000010
E3A0C063 E1C1C0B0
E7D10000 EA012D07

NDS

西格玛倍音

日版　シグマ ハーモニクス　金手指

○ GameID：CGMJ 1531B3D4



式札使用次数无限
C0000000 0000000B
221613D4 00000009
DC000000 0000000C
D2000000 00000000

等级99
2215F017 00000063

HP最高
121624E8 0000270F
121624EC 0000270F

获得全部乐章
221613C1 00000001
121613C2 00000101
121613C4 00000101
221613C6 00000001

绘 licut

画廊

狩猎季节2G 第11话

奴隶？
做你的？

……你们什么眼神

南瓜头，我们急着救猫，今天就不砍你了。

可恶啊…

你们竟然如此藐视本王，那么只好用武力让你们屈服了！

哗啦啦

让本王饲养的可爱小宠物来招待你们~

凤翔龙——
雷德尼·伊凡！！

嚓啦啦！！

http://blog.sina.com.cn/licut


雷得你一翻？！
这古龙是你丫的
宠物？！


与人类的野蛮狩猎不同，这些年来的每一个狩猎季节我们奇面一族都致力于驯服这个大陆上的怪物为己用…嘿嘿嘿嘿。你的宠物小猫叫旺财吧…不瞒你说，它现在也在我手下当宠物…噢不对，是奴隶！


去吧！！我的小雷雷！！
把他们撕成碎片！！


你说旺财…


在给你
当奴隶？


回忆中…
…你大爷我同意了没？！

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

9月份的NDS平台依然好戏连连，除了月初的《蓝龙PLUS》、月中的《口袋妖怪白金》外，月底的《龙珠DS》、《毁灭世界》等作品也格外引人注目。而9月份的PSP游戏阵容却还是和8月一样缺乏亮点，除了多平台的《星球大战 原力释放》和FANS层相对较固定的《游戏王对战怪兽GX 双重战力3》外，具有号召力的作品实在有限。在《DQ》、《火纹》等众多传统佳作的护航下，NDS在日本的主机销量呈全面复兴之势，PSP在软件方面如再不跟进，那在下半年将会非常被动。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年9月					
4日	蓝龙PLUS	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980日元
4日	绝对可怜之子 第4个孩子	绝对可怜チルドレンDS 第4のチルドレン	Konami	SLG	5250日元
4日	放学后神秘俱乐部 26扇门	放课后ミステリー倶乐部 26の扉	Interchannel Holon	PUZ	4179日元
4日	甜甜私房猫 小叽来我家	チーズスイートホーム チーがおうちにやってきた!	Interchannel Holon	AVG	5040日元
7日	孢子	Spore Creatures	EA Games	SLG	29.99美元
11日	美少女梦工厂4 特别版	プリンセスメーカー4DS スペシャル エディション	Cyber Front	SLG	5040日元
12日	猜谜学园DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	ETC	5250日元
13日	口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	Nintendo	RPG	4800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	A・AVG	5040日元
22日	模拟城市 建筑大师	SimCity Creator	EA Games	SLG	29.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99美元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SLG	5090日元
25日	毁灭世界 被引导的意志	ワールド・デストラクション 导かれし意志	SEGA	RPG	5980日元
25日	逆境无赖开司 死亡或生还	逆境无頼カイジ Death or Survival	Compile Heart	AVG	5040日元
26日	索尼克编年史 暗黑兄弟会	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	SEGA	RPG	29.99欧元
2008年10月					
2日	女神侧身像 负罪之人	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	RPG	5040日元
9日	铁道检定DS	铁道検定DS	Spike	ETC	5040日元
9日	铁道少女DS 终点回忆	铁道むすめDS ターミナルメモリー	Takara Tomy	AVG	5040日元
9日	史努比DS 去见史努比和它的朋友们吧	スヌーピーDS スヌーピーと仲间たちに会いにいこう!	Square Enix	ETC	5040日元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元
16日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	A・RPG	5229日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	TAB	5040日元
23日	决意 死亡标记	ケツイ デスレーベル	Arika	STG	5800日元
23日	恶魔城 被剥夺的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	Konami	ACT	5250日元
28日	谋略所向	采配のゆくえ	Koei	SLG	4800日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	Square Enix	RPG	5040日元
31日	007 量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	ACT	29.99欧元
2008年11月					
13日	赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人	赤川次郎ミステリー 月の光 －沉める钟の杀人－	MMV	AVG	3990日元
13日	流星洛克人3	流星のロックマン3	Capcom	A・RPG	5040日元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	AVG	29.99美元
27日	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷・想	ひぐらしのなく頃に绊 第二卷・想	Alchemist	AVG	3990日元
2008年秋					
未定	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	AVG	售价未定
2008年冬					
未定	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	售价未定

09.04 蓝龙 PLUS



■AQ Interactive ■RTS ■5980日元

《蓝龙》是Xbox 360平台的原创RPG佳作，NDS版在故事情节上紧跟其后。与前作不同的是，本作的游戏类型不再是传统RPG，而是更偏向于即时战略。前作中登场的角色都会在本作中悉数登场，而在前作中无法使用的角色，如基普拉露王等在本作中也可以使用。本作还有一个机器人组装系统，利用游戏过程中得到的电器和部件，玩家可以组装出性能各异的机器人，并带着它们一起战斗。



09.13 口袋妖怪 白金



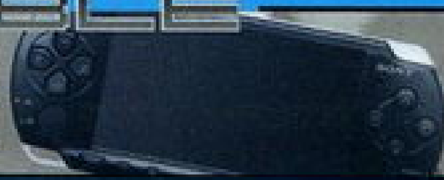
■Nintendo ■RPG ■4800日元

在《钻石·珍珠》推出两年后，资料篇《口袋妖怪 白金》依旧按照惯例到来，综合了两个版本大多数的口袋妖怪，目前已经公布的战斗开拓区、新的角色新的事件、以及更加完善的Wi-Fi网络系统……都让本作充满了新意。更为广大玩家期待的，相信就是两只神兽的新形态和谜一样的破裂世界。距离发售日9月13日只有几天的时间了，让我们拭目以待吧！



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
未定	凉宫春日的忧郁（暂名）	凉宫ハルヒの忧郁（暂名）	SEGA	AVG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定
未定	超时空之钥	クロノ・トリガー	Square Enix	RPG	售价未定
未定	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	售价未定
未定	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	售价未定

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年9月			
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	侍道 携带版	侍道ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
18日	家庭教师REBORN 斗技场	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ	MMV	FTG	5229日元
20日	新安琪莉可 特别版	ネオアンジェリークSpecial	Koei	AVG	5040日元
23日	猜谜大师	Buzz! Quiz Master	SCEA	ETC	19.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99美元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	游戏王对战怪兽GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	TAB	5250日元
25日	出包王女 脸红心跳！临海学校篇	To LOVEる－とらぶる－ドキドキ！临海学校编	MMV	AVG	5040日元
25日	PC-E精选 星际战士合集	PCエンジン ベスト コレクション ソルジャーコレクション	Hudson	STG	2940日元
25日	卡尔迪那鲁之弧 携带版	カルディナルアーク ポータブル	Idea Factory	SLG	5040日元
26日	潜龙谍影2 数字漫画小说	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	AVG	29.99欧元
		2008年10月			
2日	一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 エロクエント フィスト	MMV	ACT	5229日元
3日	FIFA足球09	FIFA Soccer 09	EA Sports	SPG	19.99欧元
7日	NBA Live 09	实况NBA 09	EA Sports	SPG	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌开拓者	マクロスエース フロンティア	NBGI	ACT	5040日元
16日	勇者别嚣张or2	勇者のくせになまいきだor2	SCEJ	SLG	3980日元
21日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	Square Enix	RPG	39.99美元
23日	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	ACT	4980日元
23日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 红辉の魔石	SEGA	RPG	5040日元
23日	萌麻将	萌える麻雀 もえじゃん！	Hudson	TAB	5040日元
30日	蓝岛物语 少女的约定	蓝岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	SLG	5040日元
		2008年12月			
未定	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
		2008年冬			
未定	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーン	NBGI	SLG	售价未定
未定	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	售价未定
未定	啪嗒嘭2（暂名）	パタポン2（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	乐克乐克2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	售价未定

精彩内容导视



本辑看点

掌机王特别运动会



火热盛夏，火热奥运，编辑部内一场游戏中的运动会也火热开展，文编美编齐上阵，小编集体大曝光，精彩对决不断上演，戏剧性场面层出不穷……想了解比赛场面有多火爆？想知道那支队伍获得冠军？请一定不能错过这次的“掌机王特别运动会”实况影像。

新动一刻



《亡念之扎姆德》
《新安琪莉可Abyss Second Age》
《铁腕女刑警》

搜罗近期新番，给大家送上最新的动画资讯！

游戏展望台

超时空要塞 王牌开拓者
能源小精灵 凯和零的大冒险
圣铠传说

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

触碰撤退 软绵绵战车／萌单词DS／多卡邦之旅 友好地对决吧／偶像小狗 综艺频道／化妆天国 奇迹之妆／魔人侦探食脑奈罗 奈罗与弥子的美食三昧 附带推理 美食家与神秘事件／简单DS系列 Vol.39 THE 消防队／不能看／都市滑板／想君 秋之回忆3／秋之回忆4 从今以后／福特拉力越野赛／麦登橄榄球 09／益智解谜



全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区



雷电十一人
西格玛倍音

详解近期当红大作，为您展示劲作的系统和特点！

《口袋光环DVD》Vol.95有奖问答题目

在“掌机王特别运动会”的活动比赛中，取得亚军的是下列哪对组合？

A：洋葱&嘟嘟 B：米格&澄香

C：羽纹&小鱼仔

本辑活动奖品



盟区战卡 3名

感谢盟区提供战卡作为奖品

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或 E-mail 联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



中奖名单

《掌机王SP》第93辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名



NDS烧录卡

增城市	黎振腾
漳州市	苏凯伦
上海市	汪文华
昆明市	许海涛
清镇市	于永川
烟台市	张宇

二等奖 5名





NDS烧录卡　座式充电器

台山市	邓颖亮
包头市	胡佳昕
武汉市	廖承
安康市	南庆亚
北京市	邵迪

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

玉林市	陈海松
兴化市	龚鹤建
葫芦岛市	李岩
南宁市	王禹
成都市	许垣睿
三明市	余翔

《口袋光环DVD》有奖问答中奖名单



盟区战卡 3名

《口袋光环DVD》Vol.92 有奖问答中奖名单

深圳市	陈逸龙
北京市	邵迪
江阴市	蒋晨盛

《口袋光环DVD》Vol.93 有奖问答中奖名单

南京市	钱智渊
上海市	陶森鑫
柳州市	谭少莘

注 为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

224页精彩内文＋双CD

9月5日 全国上市

NDS VOL.3 专辑

典藏攻略
8款NDS经典佳作的彻底攻略
火焰之纹章
　新·暗黑龙与光之剑
塞尔达传说 幻影沙漏
美妙世界
无瑕传说
最终幻想战略版A2
　封穴的魔导书
无限边境
　超级机器人大战OG传说
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯
灵光守护者

特稿
后触摸世纪

NDS游戏大年鉴
360余款NDS游戏详细介绍

游戏小说
《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》精彩剧情小说

玩转NDS
详尽NDS软硬件教程，让你无师自通成为NDS软硬件高手

随书附赠双CD



《美妙世界》
《无限边境 超级机器人大战OG传说》

PSP e族 3DVD-ROM 定价19.8元 VOL.12

属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊。本辑内容全面改版，四位小编带你畅游PSP世界。80页精美手册，3 DVD-ROM为你献上最新PSP资源！

手册主打
《囧人大集合——细数游戏中的搞怪人物》
《梦幻之星 携带版》攻略指南

光盘主打
《秋之回忆》PSP中文版全套集合



软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的无穷魅力！

9月上旬 全国上市

ISBN 7-88527-242-5



掌机王光盘定价：9.8元　本手册随盘附赠不能单独销售